ESPECIAL ANIMACION

COMICS

BROOKE SHIELDS ES BRENDA STARR PERIODISTA

Nº 3.
375 PTAS.

Y ADEMAS: LOS ALIENS, ALAN GRANT, FRANK MILLER, LOS X-MEN... Y OMAHA.

VUELVE EL CINE DE ANIMACION

- LOS SIMPSON, EXITO EN LA TELE.
- SPIELBERG Y SUS TINY TOON.
- LA APUESTA NACIONAL DESPERTA FERRO

DE HOMBRES Y CIENAGAS

La saga de la cosa del pantano.

ediciones zinco

TED KORD + YWING

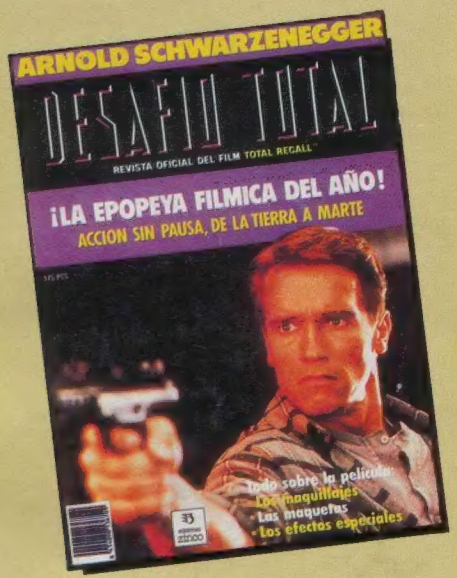
CRG COMICS RELEASE GROUP

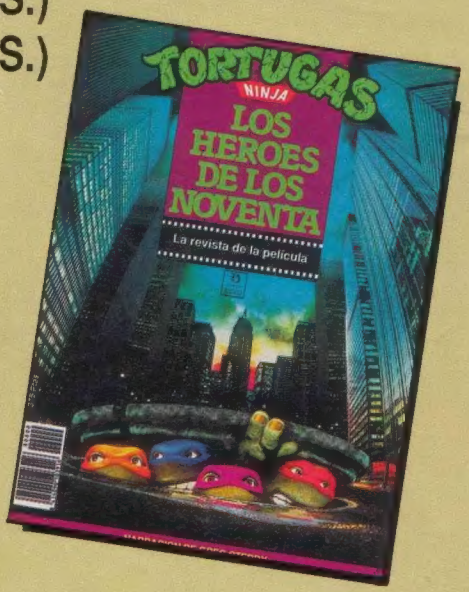
00003
414090 103725

TODO EL CINE EN SUS IMAGENES

Colección PLANETA PROHIBIDO

N.° 1: DESAFIO TOTAL (375 PTAS.)
N.° 2: REGRESO AL FUTURO (375 PTAS.)
N.° 3: TORTUGAS NINJA (edición normal) (375 PTAS.)
N.° 3: TORTUGAS NINJA (edición lujo) (725 PTAS.)





Colección CINE DE TERROR

N.° 1:
Maquillajes de HORROR y efectos especiales (en preparación)

RECORTE o FOTOCOPIE ESTE CUPON

DESEO RECIBIR LOS SIGUIENTES TITULOS:

- ☐ DESAFIO TOTAL ..... 375 Ptas.
- ☐ REGRESO AL FUTURO ..... 375 Ptas.
- ☐ TORTUJAS NINJA normal ..... 375 Ptas.
- ☐ TORTUGAS NINJA lujo ..... 725 Ptas.

ABONARE SU IMPORTE POR:

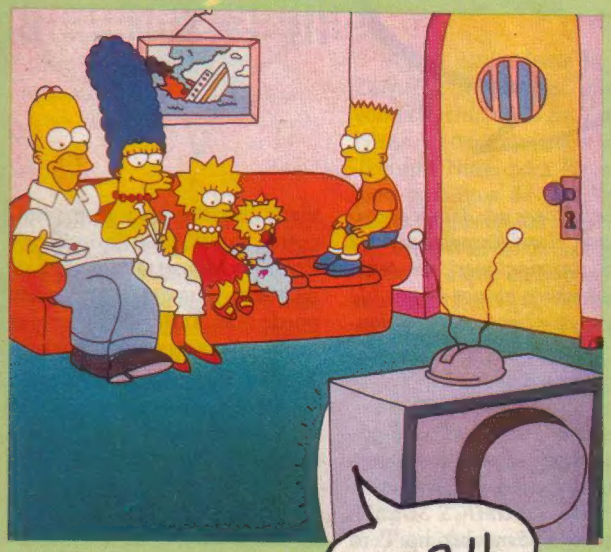
- ☐ GIRO POSTAL
- ☐ TALON BANCARIO (MAS 100 PTAS. POR GASTOS DE ENVIO)

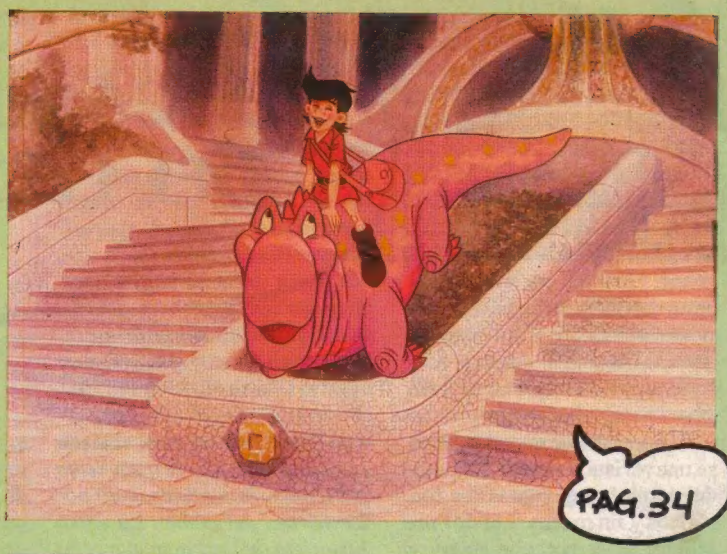
NOMBRE Y APELLIDOS .....
DOMICILIO .....
POBLACION ..... EDAD .....
PROVINCIA ..... Cód. Postal ..... Tel. .....

Enviar a: **EDICIONES ZINCO, S. A.** – Avda. de Roma, 157, 9.° – 08011 Barcelona

ediciones zinco

COMICS Scene®





4 **BOCADILLOS DEL LECTOR**
Las cartas que mandáis

6 **AQUI, EN EUROPA**
Sobre el Salón de Angoulême

8 **EROS COMIC**
Eclosión del cómic erótico

10 **LA GUERRA EN VIÑETAS**
Otra vez los tebeos de guerra

14 **LA PSICOSIS DEL SOLITARIO**
Alan Grant prefiere a los psicópatas

19 **MILLER POR DENTRO**
Ya no es el caballero oscuro

24 **EDUCANDO A BART SIMPSON**
Un dibujo animado para adultos

27 **LLEGAN LOS TINY TOONS**
Pequeños, pero matones

34 **¡DESPERTAFERRO!**
El reto de la industria nacional

39 **BRENDA STARR, PERIODISTA**
Es Brooke Shields... ¿le importa a alguien?

43 **DE HOMBRES Y CIÉNAGAS**
Un pantano en la pequeña pantalla

47 **EXPERIENCIAS MUTANTES**
Chris Claremont sigue con los X-Men

53 **RESUCITANDO A LOS ALIENS**
Nadie puede oírte gritar... en una viñeta

56 **EL NUEVO ROBIN**
Vuelve el compañero fiel

58 **CARICIAS FELINAS**
La más sexy de las gatas

63 **COMICS REPORTER**
Novedades, novedades...

63 **COMICS SCREEN**
Del papel al celuloide

66 **FUERA DE VIÑETA**
Se dice en el mundillo

COMICS SCENE is published in english by Starlog Communications International, Inc. (under exclusive license from Comics World Corp.), 475 Park Avenue South, New York, N.Y. 10016. COMICS SECENE is a registered trademark of Comics World Corp. Materials on this Spanish issue are from American issues 3, 15, 16 & 17, Copyright © 1988 and 1990 Starlog Communications International, Inc. All rights reserved both in Spanish and in English. Reprint and reproduction of any material, in part or in the whole, without the publishers' written permission is strictly forbidden. COMICS SCENE es una marca registrada de Starlog Communications International.
COMICS SCENE Número 3, Marzo de 1991, se edita con licencia de Starlog Communications Inc. Copyright © 1991 Ediciones Zinco para la traducción al español y los textos originales en castellano. Edita Ediciones Zinco, S.A. Avenida de Roma 157, 9.°, 08011 Barcelona, España. Director Editorial, Área de Revistas: Luis Vigil. Colaboran en éste número: Asesores: Sergio Pradera y Miguel Saavedra. Redactores: Laureano Domínguez, José María Ponce, Ruiz de Villalobos y JuanJo Sarto. Diseño: Víctor Coscubiela. Composición: Francisco Solsona. Traductores: Miguel Aceytuno, Jaime Alba y Francisco José Campos. Imprime Rotographik-Giesa. Tel.: 415-07-99. Distribuye: Coedis S.A., Carretera Nacional II, Km 609,4, 08750 Molins de Rei. Depósito Legal: B/30790/90. Impreso en España. Printed in Spain.
Precio especial para Canarias, Ceuta y Melilla: 335 Ptas.

BOCADILLOS DEL LECTOR

Ya era hora de que se publicase una revista dedicada al mundo del cómic, sin comentarios filosóficos y sin rodeos. Les doy mis felicitaciones por este acierto y les deseo toda la suerte del mundo.

Como sugerencias, les propondría que creasen una sección sobre técnicas de dibujo de cómics, es decir, cómo desarrollar perspectivas, sombras, material a emplear, etcétera. También apoyaría organizar concursos o regalar pósters de superhéroes y películas basadas en cómics.

Ahora paso a las preguntas: 1) ¿Es *Darkman* un personaje del cómic? Si lo es, ¿quién fue su creador? ¿Qué editorial lo publica? 2) ¿Es cierto el rumor de que van a hacer una película inspirada en el *Spirit* de Will Eisner? 3) Epic Comics editó hace tiempo una serie llamada *Dreadstar*. Yo sólo pude conseguir hasta el número 15 de la colección. Si ya no se publica, ¿cuál fue la causa de su desaparición? Y en caso de que haya más episodios publicados, ¿dónde puedo conseguir los que me faltan? Y 4) Al parecer, Eclipse ha editado un libro en inglés titulado *Tips from Cartoonists*. Me gustaría saber si se va a publicar aquí en España.

José Mirabal
Madrid

A medida que la revista se vaya consolidando, procuraremos incorporar nuevos apartados, y hasta puede que caiga algún póster. De todas maneras, para tu información, te diré que en la revista Zona 84 *se viene incluyendo, ya desde hace unos meses, una interesante sección titulada "Iniciación profesional a los cómics", donde encontrarás respuestas para todas las dudas que se te puedan plantear acerca de este tema. Concurso tienes uno en este mismo número, y habrá más en el futuro. Vamos con tus dudas: 1)* Darkman *fue creado exprofeso para el cine, aunque salta a la vista que se trata de un personaje muy influenciado por los héroes del cómic. La única historieta de* Darkman *que se ha hecho, por Fórum, es, justamente, la adaptación de la película. 2) Creo recordar que se habló de un proyecto en tal sentido hace algún tiempo, pero no llegó a cristalizar. 3) La edición española de* Dreadstar *constó de un total de 18 números, tras lo cual tuvo que suspenderse por el motivo habitual en estos casos: bajo nivel de ventas. Tal vez puedas conseguir los ejemplares que te faltan en alguna librería especializada de tu ciudad. Si no es así, tampoco desesperes demasiado, ya que Cómics Fórum planea hacer una reedición de toda la colección de* Dreadstar *en fecha próxima: encontrarás más detalles sobre el particular en la sección "Fuera de viñeta". Y 4) Me parece poco probable. Claro que la situación del mercado es tan imprevisible, que tampoco me atrevería a darte un no rotundo.*

O

Vuestra revista es estupenda y muy interesante. El número dos me ha parecido genial; espero que mantengáis el nivel y sigáis muchos años. Una cosa que me gustaría saber es con qué periodicidad va a salir COMICS SCENE. También desearía, si me lo permitís, formular la siguiente sugerencia: ¿Por qué no hacéis como otras revistas que dan la opción de suscribirse durante un año y recibir los ejemplares en casa?

Gustavo Miguero Artigas
Zaragoza

Tal como comenté en el número anterior, en esta primera etapa de la revista vamos a tener que conformarnos con aparecer cada tres meses. Pero repito que el plan editorial prevé el paso a una cadencia bimensual... siempre que los lectores nos déis el apoyo esperado, claro. Respecto al tema de las suscripciones, me temo que por ahora no nos es posible aceptarlas. Quizá más adelante...

O

Hace un mes, cuando leí que Zinco había conseguido hacerse con los derechos de publicación de la revista *COMICS SCENE*, me entusiasmé muchísimo. Pero ese entusiasmo fue disminuyendo a medida que crecía mi temor de que la distribuidora no se acordara de que mi ciudad existe.

Y comenzó el mes de octubre. Siguieron pasando días, y nada. Estábamos a finales de mes y por aquí no se había visto ni un mísero ejemplar de la revista. Cuando ayer, día 27, vi unos cuantos ejemplares en el escaparate de una librería, entré rápidamente y me agencié uno. Volví a casa ojeando el ejemplar y, al llegar a mi sancta sanctorum (léase mi habitación), lo miré detenidamente y exclamé: ¡Guau! ¡Qué maravilla! Ciertamente, *COMICS SCENE* es una maravilla, y no son ganas de dar coba, sino de animaros a que sigáis con la revista y tantos otros proyectos. La calidad gráfica es de primera; las secciones, acertadas; el cambio de color a blanco y negro, muy bien llevado; y tanto los artículos americanos como los españoles son verdaderamente buenos. Mi enhorabuena a Francisco José Campos por su sección "Con pies de plomo". Es fabulosa. El precio, al principio, me pareció un poco elevado, pero, después de ver el interior, lo reconsideré y ahora me parece correcto. Ojalá la ley de la oferta y la demanda no os obligue a subir mucho los precios. Cuando escribo esto no sé si su periodicidad será bimestral, mensual o quincenal... Si fuera bimestral, la compraría siempre.

Espero que la minisección "Bocadillos del lector" se convierta próximamente en un maxicorreo, que podrían llevar Sergio Pradera y Miguel G. Saavedra, en un mano a mano, a ver quién puede más. También espero que Zinco edite pronto las miniseries Prestige *Breathtaker* y *World's Finest*.

Me ha alegrado mucho ver que es posible que, dentro de poco, Zinco publique la novela gráfica *Enemy Ace: War Idyll*. Hablando de esto último, si no me equivoco, en el artículo "Ases del aire" su autor atribuía a George Pratt las ilustraciones de la novela gráfica *Arkham Asylum*, cuando todos sabemos que fueron realizadas por Dave McKean. Supongo que habrá sido un fallo del autor del artículo, ¿no?

Según mi criterio, los mejores reportajes de este número fueron "Explorando lo superheroico", de Phillip Nutman, "Predator anda suelto por NY", de Eric Niderost, y "Regreso al planeta mutante", de Scott Lobdell. Para poder incluir más secciones en la revista sin añadir más páginas (y sin subir el precio), lo más aconsejable sería "rotar" algunas secciones, que podrían ser de bibliografías de autores, concursos, portafolios...

Fco. Javier Ortiz Hernández
Villena (Alicante)

En realidad, el retraso en aparecer el número uno de COMICS SCENE *no fue achacable a la distribuidora, sino a esos problemillas que suelen acompañar a todo nuevo proyecto que empieza. Los mismos que hicieron que se colara algún que otro gazapo en las traducciones, como el de atribuir a George Pratt la autoría gráfica de* Arkham Asylum. *Ahora que ya nos hemos puesto en marcha, seguro que las cosas van a ir sobre ruedas. O eso pretendemos. El correo tendrá más o menos extensión, dependiendo de lo mucho o poco que escribáis los lectores,*

BOCADILLOS DEL LECTOR

así que ya sabéis: ¡a escribir tocan! Y el mano a mano que proponías para llevarlo... bueno, es fácil ver quién ha podido más al final, ¿no? (es broma). World's Finest *se está publicando ya con el título "Los mejores del mundo"; Breathtaker, en cambio, todavía tardará unos cuantos meses en aparecer. Gracias por tus elogios y buenos deseos para la revista.*

○

Soy un chico que se incorporó a esto de los cómics con la película de *Batman*. Iré al grano. No estaría nada mal que añadiérais una sección para hablar de grandes cómics como *La broma asesina*, *The Cult*, *El hijo del Demonio*, *Arkahm Asylum*, etcétera (sólo pongo de Batman porque sólo sé de Batman). También estaría bien dedicar unas páginas a superhéroes de siempre y a nuevos superhéroes.

Nada más. Únicamente felicitaros por lo bien que lo hacéis en general, y reprocharos por los pocos artículos relacionados con los superhéroes que sacáis al mercado. Esto último lo digo porque soy un gran coleccionista de objetos de *Batman*, y he podido encontrar muy pocas cosas de este personaje. En total, tendré unos veinticinco objetos, eso sí, de muy buena calidad.

"El Joker"
L'Hospitalet (Barcelona)

La verdad es que en Zinco andamos ya bastante atareados tirando adelante la línea de cómics y revistas como para pensar en meternos en otras historias, al menos por el momento. Pero volviendo a insistir en lo que decía antes, en Barcelona existen varias librerías especializadas donde probablemente podrás encontrar alguna pieza más para tu colección de Bats... que, por cierto, tampoco está tan mal. Y en lo referente a tu petición de artículos sobre El Señor de la Noche, *¿qué opinas de la entrevista a Alan Grant y el reportaje sobre la miniserie de Robin que os ofrecemos en este número?*

○

Ahora causa furor la moda *Tortugas Ninja*. Los chavales compran chicles de las Tortugas Ninja, piden muñecos de las Tortujas Ninja para Reyes, comen pastelitos de las Tortugas Ninja, pegan en sus carpetas escolares adhesivos de las Tortugas Ninja, cuelgan en la pared pósters de las Tortugas Ninja y hasta se limpian con pañuelos de las Tortugas Ninja.

¿Y qué quedará dentro de dos o tres mes? ¿Alguno de esos niños recuerda la moda de *Batman* del año pasado? ¿Quién compra ahora chupa chups de Batman? Nadie.

Pero ahora, antes y después, existe una minoría que conoció a las *Teenage Mutant Ninja Turtles* de Eastman y Laird por los artículos que aparecieron en los cómics First de Tebeos S. A., que devoraba los artículos que se ofrecían con cuentagotas, que se enteró de los nombres de las Tortugas leyéndolos en los anuncios de los cómics americanos de hace un par de años, y que aún espera con la paciencia del santo Job que las publiquen aquí de una vez. Tal vez cuando estrenen la segunda película de las *Tortugas Ninja*... –PD: Me gustaron mucho los artículos de Gibbons y Predator.

Luis Alís Ferrer
Valencia

Hombre, desconozco cómo van las ventas de los chupa chups de Batman, pero doy fe de que los cómics del Hombre Murciélago siguen estando entre los más vendidos, tanto en España como en América. Supongo que esto es así porque, dejando a un lado campañas de marketing y demás, el personaje aún interesa a una mayoría de lectores. Si el fenómeno de las Tortugas Ninja logra aguantar el paso del tiempo del mismo modo, es algo que habrá que ver. Sea como fuere, los tomos de First los tienes ya en el quisco editados por Fórum. Y no te quepa duda de que la serie original de las Turtles, en blanco y negro, acabará llegando aquí, más pronto o más tarde. Lo que sucede es que, a veces, negociar los derechos de adquisición de un título no es tan fácil como pudiera parecer a simple vista.

● ●

Y hasta aquí hemos llegado. Me queda el espacio justo para despedirme y emplazaros para el próximo número. Recordad que tenéis una cita en estas mismas páginas dentro de tres meses de nada. Hasta entonces, gente.

Recopila y contesta:
Miguel G. Saavedra

CONCURSO

Al lado tenéis la portada del clásico *Superman vs Spider-Man*, número que reunía por primera vez a los dos superhéroes principales de Marvel y DC Comics. Sin llegar a ser frecuentes, este tipo de proyectos especiales de colaboración entre ambas editoriales se repetirían en varias ocasiones a lo largo de las dos últimas décadas. ¿Recuerdas los títulos de todos ellos?

Las respuestas, en una postal, hay que enviarlas a **CONCURSO COMICS SCENE**, Ediciones Zinco, Avda. de Roma, 158, 9.°. 08011 Barcelona. Entre los acertantes sortearemos varios lotes de comics de Ediciones Zinco. ¡Suerte, y a escribir!

AQUI, EN EUROPA

El Salón Internacional del Cómic de Angoulme ha cumplido dieciocho años. Una mayoría de edad marcada por la crisis y la amenaza de convertirse en bienal. El mal trago parece haber pasado y los responsables del festival se disponen a buscar la financiación necesaria para mantener el prestigio y la periodicidad anual del mismo. Los drásticos recortes presupuestarios que ha sufrido la organización del Salón se han plasmado en una mayor pobreza de las exposiciones y demás actos paralelos. Esta carencia se ha hecho especialmente evidente en "Mangavisión", un panorama excesivamente pobre del cómic japonés.

Por el contrario, el Museo de la Historieta, inaugurado este año, era uno de los platos fuertes. Todos los recursos de la imagen y el sonido han sido utilizados para crear un espacio singular, que no se limita a la exposición de originales de historietas. A través de documentos audiovisuales, de acceso instantáneo, el visitante puede asistir al proceso de creación de una historieta, desde los primeros trazos hasta el último toque de color. Entre los servicios ofrecidos por el Museo destacan el servicio de documentación, dispuesto a responder a cualquier demanda de investigación temática o iconográfica, un estudio anual de la evolución de la edición y venta de cómics y un repertorio de la historieta francófona, con todas las direcciones de la historieta a disposición de los profesionales.

Por lo que concierne al resto de las exposiciones, merece destacarse la dedicada a Max Cabanes, ganador del Gran Premio de la Ciudad en la anterior edición y que bajo el título "Mi barrio era el mundo" ofrecía un recorrido por la obra de Cabanes, desde el fantástico mundo de *Dans les villages* al más próximo de *Colin-Maillard*.

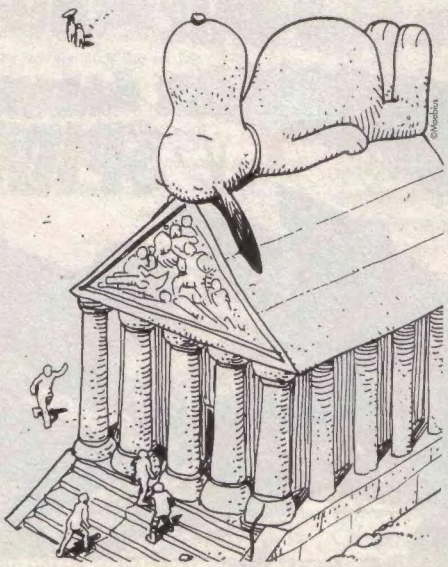
La otra gran exposición, "Profesión: Humorista", estaba dedicada a René Goscinny, creador literario de *Lucky Luke*, *Astérix* y otros célebres personajes de la historieta franco-belga.

De las numerosas novedades presentadas por las diversas editoriales con motivo del Salón hemos retenido algunos títulos que nos han llamado especialmente la atención. Albin Michel, la casa editorial de *L'Echo des Savanes*, una de las pocas revistas especializadas que aún mantiene el tipo en el mercado, ha publicado *Nicotine Goudron*, de Yann y Bodart, un álbum que presenta a los nuevos héroes de la generación del Sida, y *Fleur de Prunus*, de Ysabelle Lacamp, Galliand y Bordier, un cuento canalla para niños grandes. Casterman, entre otras novedades de una elevada calidad media, ha lanzado dos volúmenes de Jim Cutlass (la segunda de ellas recientemente publicada en la revista *Cimoc*), *Entretiens avec Moebius* de Numa Sadoul, una puesta al día de la obra del mismo autor, *Docteur Moebis et Mr. Gir*, que constituye una fuente imprescindible de información sobre el creador gráfico de Blueberry, *John Difool* o *El mundo de Edena*, y, también, en el terreno de los libros de consulta, Casterman ha publicado *L'univers des Mangas*, de thierry Groensteen, que cuenta prácticamente todo lo que hay que saber sobre el cómic japnoés, auténtica estrella del Salón.

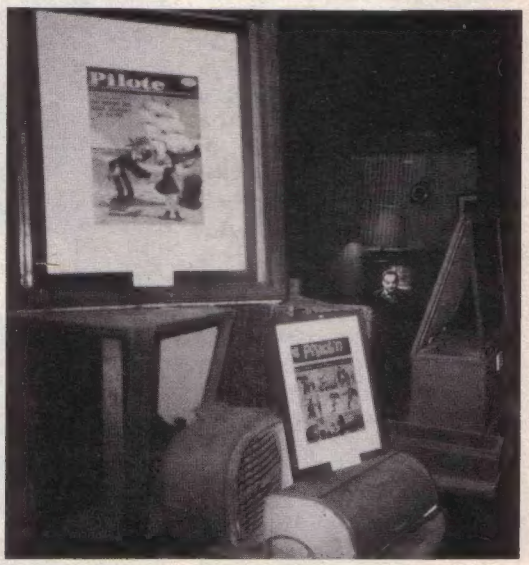
Glénat ha publicado el séptimo tomo de "Les Tours de Bois-Maury" de Herman, titulado *William*, y *La familla Castagnette*, título tras el que se esconde "La familia Rovellón", que Pérez Navarro y Sempere realizan para el *TBO*. También de reciente aparición en esta editorial son *Tako*, de Yann y Michetz, y el esperado segundo volumen de "Sambre", realizado en solitario por Hislaire. Gallimard presentó un nuevo libro sobre Hergé (y van...) obra del desaparecido periodista de *Le Nouvel Observateur*, Pierre Ajame. Vents d'Ouest presentó la versión libre de Peter Pan realizada por Regis Loisel. Y siguiendo con la vena literaria, Futuropolis continúa en su política de edición de obras literarias ilustradas por dibujantes de cómic. La de más reciente aparición es *La Guerre des Boutons*, de Louis Pergaud, ilustrada por Florence Cestac, y se anuncia la próxima publicación de *Tandis que j'agonise*, de William Faulkner, ilustrado por André Juillard.

El Palmarés: El Gran Premio de la Ciudad de Angoulme fue para Marcel Gotlib. El Premio al Mejor Album fue para *Le chemin de l'Amérique*, de Baru. El Premio al Mejor Album Extranjero traducido al francés le correspondió a *Manuel Montano* de Miguelanxo Prado y Fernando Luna (de Norma Editorial y publicado en Francia por Casterman). El Premio Humor fue concedido ex-aequo a F'Murr por *Pauvre Chevalier* y Gossens por *L'Encyclopedie des Bébés*. El Premio Coup de Coeur recayó en *L'Origine*, de Mathieu. El Premio del Público fue para *Le Dernier Chant des Malaterre* (publicado en España por Norma Editorial). El Premio de la Comunicación fue para Vuillemin por su campaña *Rires et Chansons* para la agencia Publicis Etoile. El Premio Fanzine recompensó la labor de *Réciproquement*.

—Laureano Domínguez



El Museo de la Historieta visto por Moebius.



René Goscinny, "Profesión: Humorista".

André JUILLARD
TANDIS QUE J'AGONISE
de William FAULKNER

Gallimard

¡¡EL RETORNO A LA GRANDEZA!!

A PARTIR DEL NUMERO 35 DE WONDER WOMAN

CELEBRANDO
EL 50 ANIVERSARIO DE
LA MUJER MARAVILLA

UN NUEVO EQUIPO CREATIVO ENCABEZADO POR GEORGE PEREZ,
JILL THOMPSON, COLLEEN DORAN Y ROMEO TANGHAL
NARRARAN LAS AVENTURAS DE LA PRINCESA AMAZONA

¡NO TE LAS PIERDAS!

® DC Comics Inc. ©1990. All Rights Reserved.

EROS COMIC

A diferencia de otros países europeos de larga tradición, como Francia sin ir más lejos, nuestro país no ha destacado nunca por disponer de un catálogo de cómic erótico lo suficientemente consistente como para trascender de la simple rareza editorial. Las diferentes líneas claras, chungas, la fiebre del tebeo americano y ciertos planteamientos puritanos han provocado una especie de desprecio del editor especializado hacia el género erótico. Por su parte, aquellas editoriales decididamente orientadas hacia las publicaciones porno han preferido centrarse en las explícitas imágenes del realismo fotográfico.

Por eso, sorprende el aparente buen momento que vive la ilustración erótica, con la llegada a nuestro mercado de un conjunto de títulos suficientemente significativos; la casi continua aparición de ediciones en castellano de algunos de los nombres más sobresalientes del género y la irrupción en nuestro país de una conocida editorial francesa especializada.

Culpables en buena parte de esta interesante situación, Ediciones La Cúpula ha conseguido con la "Colección X" (1) hacer llegar al lector español una serie de títulos, más de treinta hasta la fecha, entre los que no faltan obras de auténticos maestros como Pichard, Levis, Rotundo o Frollo, por poner sólo unos cuantos ejemplos suficientemente ilustrativos del nivel alcanzado por la Colección X. Una atractiva edición y unos precios por álbum generalmente muy asequibles hacen de esta colección la referencia imprescindible a la hora de hablar del tebeo sexy en nuestro país. Sin abandonar a Ediciones La Cúpula, merece destacarse la publicación trimestral de *Omaha, la gata bailarina*, el simpático y sexy personaje creado por Kate Worley y Reed Waller.

En el apartado de proyectos es obligado citar la llegada a nuestro país de la edición española de la publicación francesa *SM Comix*, un tebeo monográfico dedicado al sadomasoquismo y editado por la empresa propietaria del conocido *BEDE X. SM Comix* anuncia su aparición para este primer trimestre del año. Una fuerte apuesta de los franceses, considerando lo limitado de un mercado tan específico y concreto como es el sadomasoquista.

En el terreno ya de las realidades, los valencianos de La General Ediciones acaban de publicar el número 1 de "Papel Mojado" (2), una colección dedicada al cómic erótico realizado por dibujantes españoles. Una simpática y cuidada edición numerada de 500 ejemplares con *El brillo de una mirada* de Ana Miralles y Emilio Ruiz ha sido la obra encargada de inaugurar esta colección que ya anuncia trabajos de autores de la talla de Keko y Sento, entre otros.

Otro aspecto, descuidado hasta la fecha y que sin embargo comienza también a alcanzar un interesante nivel, es el relativo al material de importación. La llegada hasta nosotros de los inequívocamente americanos tebeos de Eros Comix (3) y la comercialización en nuestro país de los álbumes BEDE Adult permiten al aficionado contactar con nombres tan significativos como Frank Thorne (del que ya nos han llegado los tres primeros títulos de recopilación editados por Eros), W. G. Colber, conocido entre nosotros por la edición castellana de algunas de sus obras (*Las confidencias de Nado*, por ejemplo, dentro de la serie Sexy Comic de Editorial Brío), Mancini y sus perversas quinceañeras, o Foxer y sus elaboradas heroínas sádicas.

Como se puede apreciar, los aficionados al género están de enhorabuena por lo que sin duda es el gran momento del tebeo erótico.

Y aún hay más, como veremos en el próximo número...

—José M. Ponce

(1) COLECCION X, de venta en quiscos y librerías.
(2) PAPEL MOJADO, a la venta sólo en librerías especializadas.
(3) EROS COMIX, a la venta en librerías especializadas y en el Apartado de Correos 12.166, 08080 Barcelona.
(4) BEDE ADULT, a la venta en librerías especializadas y en el Apartado de Correos 12.166, 08080 Barcelona.

EL DESTINO LOS CONVIRTIÓ EN UN GRUPO

¡EL TIEMPO LOS CONVERTIRÁ EN HÉROES!

ediciones zinco

L.E.G.I.O.N. '91

GIFFEN · GRANT
KITSON · DeCARLO

Forjado en los fuegos de INVASION, un nuevo grupo emerge para proteger la galaxia

28 páginas • 140 Ptas.

®, TM DC COMICS INC. © 1988

LA GUERRA EN VIÑETAS

Allá por los años 50 y 60, la guerra era uno de los géneros populares, junto con el Oeste, que gozaba de más aceptación por parte del público. Novelas de "a duro", tebeos, recortables de soldaditos, películas...

En el campo del cómic, la colección "Hazañas Bélicas" fue una de las favoritas, y su recuerdo aún está fresco en la memoria de muchos aficionados al cómic... y de muchos que ahora no lo son.

Se trataba, en la mayoría de los casos, de relatos heroicos, de soldados que se sacrificaban hasta el final por su causa. En resumen: una exaltación del valor en el combate y de la guerra como solución.

Siempre se trataba de la Segunda Guerra Mundial, siempre había buenos y malos. Siempre ganaban los buenos.

Unas veces había personaje fijo (¿quién no se acuerda de Johnny Comando y su fiel Gorila?). Otras veces se trataba de episodios sin continuidad, donde se narraba la peripecia de un personaje al que nunca más volveríamos a encontrarnos, una especie de "soldado desconocido" con nombres y apellidos.

Mientras que en otros países el género sigue conservando parte de su público, en España los años del desarrolismo acabaron con él. Los años del desarrollismo... y la falta de ingenio de los editores.

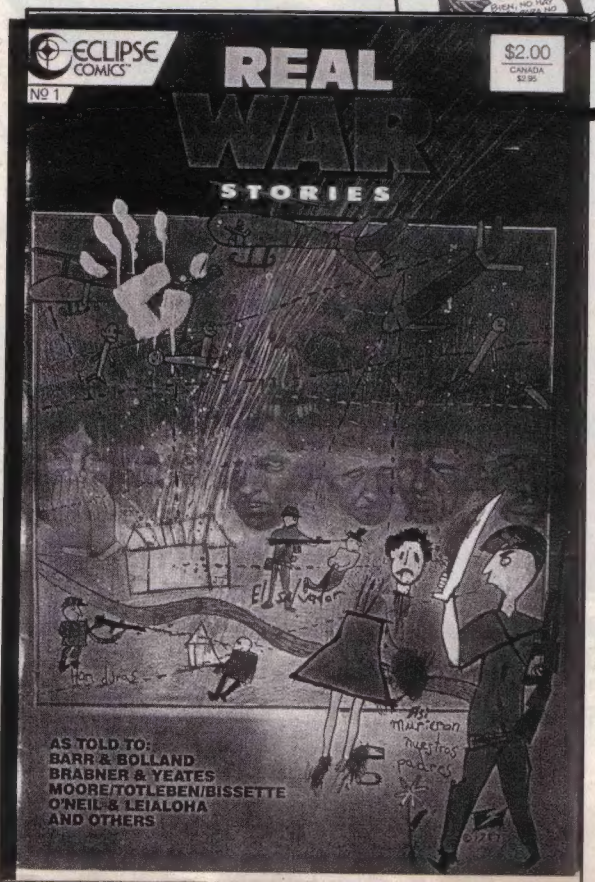
¿Quién quería leer historias sobre malos japoneses y buenos alemanes (extraña paradoja de la historia de la historieta en España) fechadas veinte años atrás, mientras vietnamitas y norteamericanos estaban luchando en el Sudeste asiático?

Como decíamos, el género desapareció en España y en algunos otros países. Pero últimamente, parece repuntar. Las grandes compañías americanas han descubierto el filón de la guerra de Vietnam (véase del caso de Marvel y su colección Nam), y las independientes se han sumado a este resurgir, aunque, obviamente, desde unas perspectivas ideológicas mucho más progresistas.

Así, Eclipse Comics ha publicado varios "One-Shoot" dedicados a la guerra. Títulos como *Real War Stories* (álbum colectivo, con la colaboración de autores como Alan Moore, Steve Leialoha y Denny O'Neil, entre otros), *Brought to light* (novela gráfica de dos historias, una de las cuales está realizada por Alan Moore y Bill Sienkiewicz) o *El Salvador, a House Divided* (de Bill Tulp), parecen confirmar el resurgir de este género que, por otra parte, ha renacido con fuerza en la industria cinematográfica.

La característica común de estos productos está siendo el interés por los conflictos bélicos que se están librando en la actualidad, y la denuncia (más o menos radical) de la guerra como manera de solucionar las diferencias entre dos bandos. Evidentemente, el mayor peso recae sobre las historias en las que han intervenido los USA. Es decir: Vietnam, El Salvador...

¡NO NECESITO LECCIONES DE MORAL SINO!
¡UTILIZAMOS EL TERROR PORQUE ES LA ÚNICA ARMA QUE NOS HABÉIS DEJADO!
Y TU PAÍS... ¿NO ES ASESINO? ¡DOMINÁIS A MUJERES Y NIÑOS! ¡DURANTE AÑOS AYUDÓ A TIRANOS QUE TRATABAN BRUTALMENTE A SU PROPIO PUEBLO!
¡HIPÓCRITA! ¡HACES BIEN OCULTANDOTE TRAS ESA MÁSCARA!
¿TE REFIERES...
...AL PARLAMENTO?
CREO QUE ESTA NO ME ES APROPIADA PARA DECIDIR AQUÍ SIN OPOSICIÓN. TENGO RECUERDOS...
¿DONDE FALLÉ? ¿DÓNDE FALLAREMOS?
¿QUIERES SABER ALGO DE MI PASADO?
BIEN, NO HAY



¿Significa esto que pronto podremos leer historias sobre la Guerra del Golfo?

De momento, Hollywood ya está preparando tres películas: *Escudo del desierto*, *Tormenta del desierto* y *Rehenes en el desierto*.

Y en el mundo del "comic-book", los intrépidos G. I. Joe están luchando... en el desierto, mientras que Bat-Man se enfrenta al dictador de la República de Syraq (sic).

Los misiles no llegarán a nuestras casas, pero la guerra ya comienza a llegar... en viñetas.

—JuanJo Sarto

LA CAIDA DE ADAM STRANGE

ediciones zinco

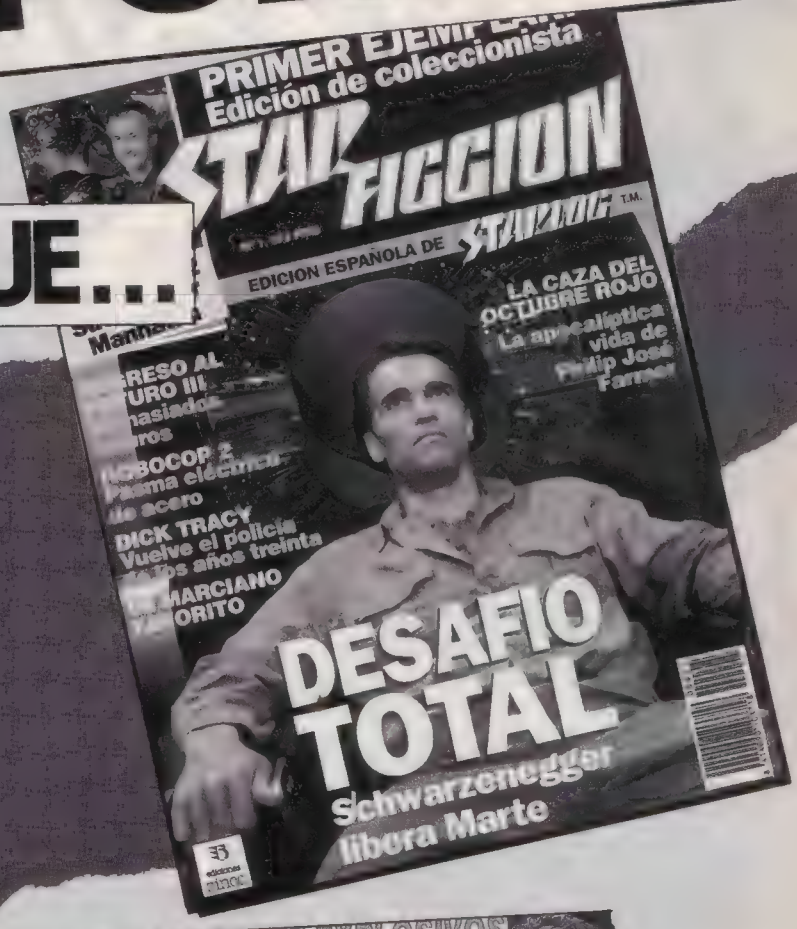
UN HOMBRE DE DOS MUNDOS, EN PELIGRO DE PERDER AMBOS... ¡PARA SIEMPRE!

TRES CUADERNOS PRESTIGE POR RICHARD BRUNING, ANDY KUBERT Y ADAM KUBERT

®, TM DC COMICS INC. © 1989

POKER DE

PRIMERO FUE...

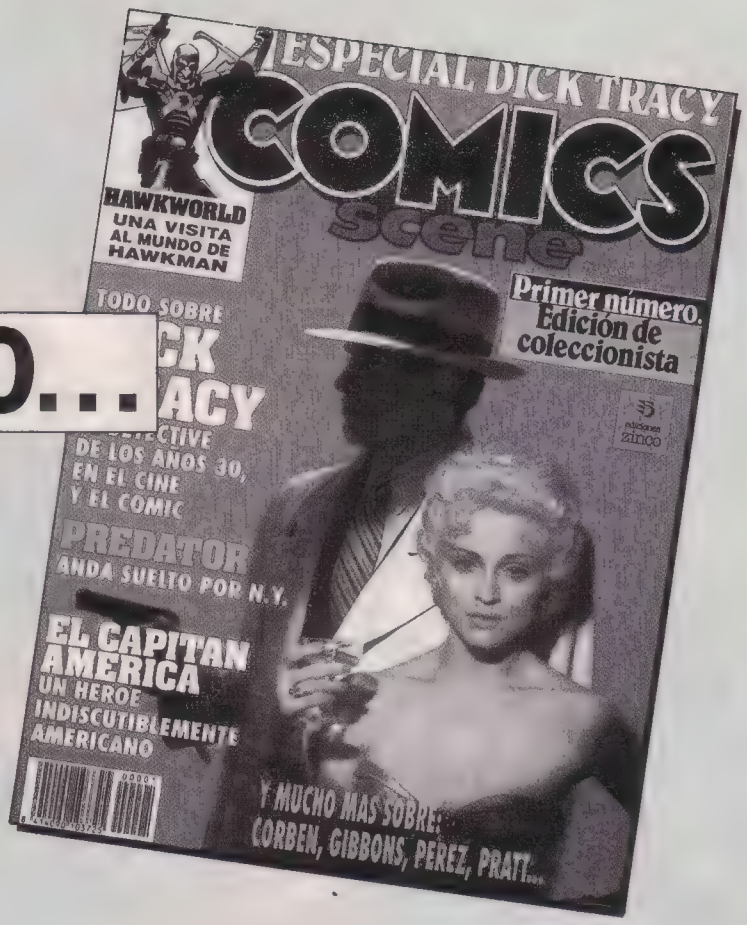


MAS TARDE...

ediciones zinco

ASES

...LUEGO VINO...



...Y PRONTO...

LA PSICOSIS DEL SOLITARIO

Los senderos de los personajes más peligrosos que Alan Grant conoce acaban coincidiendo.

Por PHILIP NUTMAN

Artes: Val Semeiks
Denis Kodier
Todos los dibujos de
Juez Dredd: © 1989-90
Fleetway/Quality

TM DC Comics Inc. © 1996 All Rights Reserved

En Batman, Grant nos presenta al nuevo Robin, Tim Drake, con uniforme diseñado por Neal Adams.

El último americano ha hecho un largo periplo por el mundo del cómic.

Arte: Michael McMahon

En el último número, Alan Grant explicaba por qué es uno de los guionistas más atareados y más aclamados del negocio del cómic. En esta segunda (y última parte), el genial escritor escocés nos habla de la ansiada alianza Batman-Juez Dredd, además de otros proyectos en cartera.

COMICS SCENE: –¿Escribes más para la trama o para el personaje?

ALAN GRANT: –Más para los personajes. No creo que sea el escritor más fino del mundo en cuanto a tramas. En los cómics, esto no es un gran problema, ya que puedes escribir historias interesantes en vez de intrigas flojas. Siempre he temido analizarlo en cada caso concreto, porque entonces no pararía de hacerlo. Tal y como suelo trabajar, me siento en el suelo en mi oficina, por la noche, y doy rienda suelta a mi cerebro. Todo lo que se me ocurre y que puede ser bueno, lo anoto. A veces, una frase es suficiente para crear un guión de veiticuatro páginas. Pero hay días que noto un nudo en el estómago, y pienso: "Ya está, hoy no se me ocurre nada". (Ríe). Cuando tengo dudas, pienso en los personajes.

CS: –¿Trabajas más a gusto con los personajes creados por otros que con los de tu invención?

GRANT: –Los ajenos. Aunque he creado algún que otro personaje en estos años, ninguno tiene el poder simbólico de, por ejemplo, Batman o el Juez Dredd, por lo que es muy enriquecedor trabajar con ellos. Los mundos en los que viven son los que disparan mi imaginación.

CS: –¿No te parece difícil escribir una historia de Batman distinta cada mes?

GRANT: –Odio tener que decir esto, porque Batman es la serie más importante para la que trabajo, pero es muy fácil escribir para él, porque Batman me encanta. No es difícil, porque él no ha de ser el centro de la historia. Las historias tienen que hablar de Gotham City tanto como de él. Para mí, el único genio del cómic es Will Eisner. Cuando escribe sobre Spirit, sus guiones tienen resonancia, porque habla de la gente. Aunque no he crecido con él, el trabajo de Eisner me ha influenciado mucho.

"Ya que hablamos de los personajes de otros creadores, hay muy pocos que sean capaces de crear un héroe que cale hondo; estos son los que dan forma a una nueva hornada de personalidades que hacen tirar a la industria unos añitos más. Jack Kirby es un excelente ejemplo: el número de personajes que han salido de su mesa de dibujo es increíble. Marvel sigue adelante con personajes que creó treinta años atrás. Yo no me veo capaz de

Arte: Val Semeiks/Denis Rodier

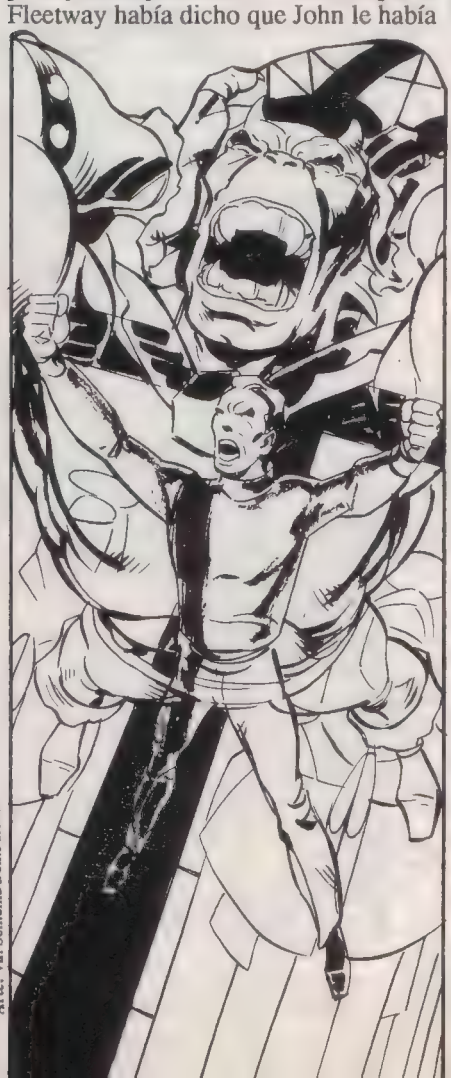
"The Demon es un personaje muy divertido para escribir sobre él. ¿Quién puede resistirse a una creación de Jack Kirby?"

ello. John Wagner y Pat Mills tienen ese talento, y quizás es por eso que estoy más a gusto con personajes ya establecidos. Hay muchas cosas que pueden hacerse con Batman o The Demon. El escribir Batman es para mí un auténtico placer.

CS: –¿Como conseguiste que te encargaran lo del dúo Batman-Juez Dredd? Al parecer, Alan Moore iba a hacerse cargo, y Brian Bolland haría los dibujos...

GRANT: –Para cuando se lanzó la idea, John Wagner y yo éramos los que escribíamos para el Juez. Según entendí, DC quería aumentar un poco las ventas de Batman. Yo estaba allí cuando el director de Fleetway llamó a John para darle el trabajo. John lo rechazó, porque nunca ha sido un fanático de los superhéroes, del estilo americano o de los cómics estadounidenses en general. Intenté persuadirle, pero el Juez Dredd era su personaje; así que tuve que acatar su decisión.

"Lo próximo que oímos fue que Alan y Brian se habían unido para hacerlo. Me hubiera encantado verlo acabado, porque aparte de Frank Miller, no hay nadie en el negocio al que admire más que a Alan. Por eso, no me pareció justo que tuviera que escribir una historia del Juez Dredd, si nunca lo había hecho. Bueno, me encontré con Alan unos meses después y me dijo, si bien recuerdo, que la Fleetway había dicho que John le había



Arte: Val Semeiks/Denis Rodier

Arte: Norm Breyfogle

Para el Juez Dredd, el Señor de la Noche sólo es un malhechor más. Batman hubiera hecho mejor en enfrentarse a todos sus enemigos antes que cruzarse con el Juez.

dado permiso para hacerlo. Por supuesto, John no había dicho eso. Así que le dije a Alan que me sentiría muy infeliz si alguien, aparte de nosotros dos, lo hacía, cosa que él aceptó. No he vuelto a oír nada del tema desde hace dos años. No creo que Alan se echara atrás por lo que yo dije. No sé lo que pasó, aunque sé que el resultado final fue *La broma asesina*.

"Creo que el proyecto quedó atorado en el 88, con Alan Davis propuesto como dibujante. Aunque Alan es un dibujante de Batman establecido, y me gusta mucho su trabajo, no es artista para Dredd. Como estaba atareado con *Excalibur* y

Jason intenta controlar al Demonio que lleva dentro, a la vez que quiere descubrirse a sí mismo.

Arte: Collins & Farmer

un montón de cosas más, no siguió adelante.

"El próximo candidato –y creo que el más adecuado– fue Simon Bisley, que había hecho un gran trabajo en la miniserie de *Lobo*. En sus trazos hay el grado de psicosis justo para un trabajo como éste. No es que menosprecie a Alan Davis. Dredd es una sucia y maloliente pesadilla de una ciudad controlada por jueces neofascistas: no es una historia clara.

Arte de Dredd: Collins & Farmer - Arte de Lobo: Simon Bisley

El adorable Lobo entra en la vida de Etrigan para liar más la cosa.

Simon ha hecho un trabajo estupendo. Hay una gran intensidad psicótica en el libro.

CS: –¿Como aparece Batman en Mega-City Uno?

GRANT: –En el universo de Dredd, está claro que su mayor enemigo, el Juez Death, tiene acceso a la tecnología del salto dimensional. Y así es como aparece Death. (Ríe). Ahora voy a intentar explicar cómo aparece Batman, sin que suene a chaladura.

"Death influencia psíquicamente a *Mean Machine Angel* para que robe un Cinturón Dimensional. Death engaña a Angel, y acaba dando un paseo dimensional por Gotham City. Allí se enfrenta a Batman y es derrotado. Pero Batman, sin darse cuenta, activa el cinturón, y acaba en Mega-City Uno. Allí pelea contra Mean Machine, y es arrestado por los jueces.

"Dredd en persona no simpatiza precisamente con él. Mientras, Angel y Death vuelven a Gotham, y a Dredd no le preocupa. "Ya no es problema mío", piensa Dredd, y Batman se enfurece; lo que pasa es que poco puede hacer, condenado a veinte años de prisión. Lo único que voy a revelar más es que, una vez en Gotham, Death se alía con el Espantapájaros. Para mí, es la vuelta al cómic más ligero. Tiene mucho humor, y la misma sensibilidad que las series de Lobo.

CS: –The Demon parece haber sido bien recibido...

GRANT: –Oh, Demon es un personaje muy divertido para escribir sobre él. ¿Quién puede resistirse a una creación de Jack Kirby?

CS: –¿Cuáles son tus planes para él?

GRANT: –Bien, en el número 7 veíamos que Etrigan había sido coronado Rey de los Infiernos, y se vengaba de aquellos que le habían hecho la pascua, como Merlín. Pero Merlín tiene un as en la manga, y recurre a Jason Blood. Una vez más, Etrigan está atrapado dentro de Jason y ambos son enviados a Gotham City.

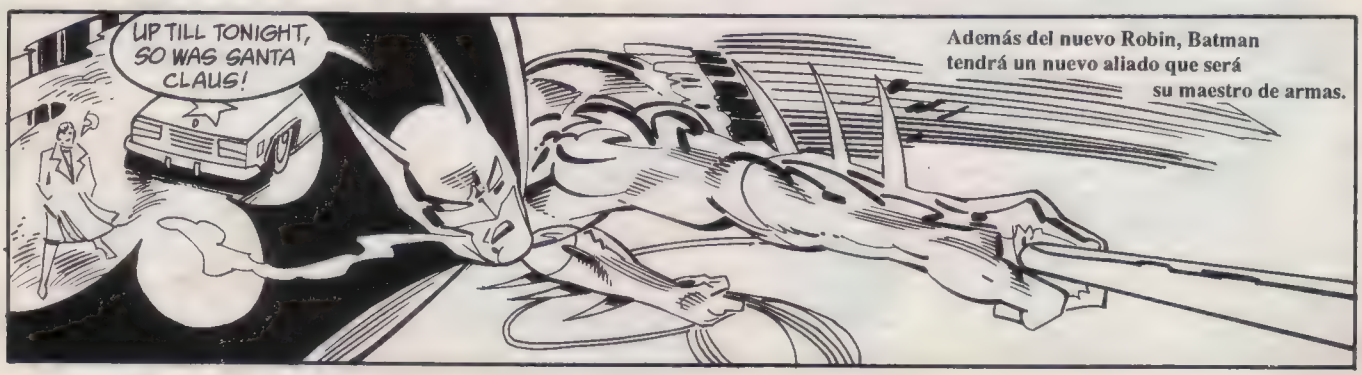
"En el número 8 aparece un personaje que había aparecido en *Detective Comics* 601-603 (Universo DC, múmero 22, en la edición española): Tenzin Wyatt, que posee el poder de crear criaturas tridimensionales sólidas con el poder de su mente. Wyatt está internado en el Arkham Asylum, tras enloquecer en su último encuentro con el Demonio. Busca venganza, y tendrá peso específico en los próximos números.

"Entretanto, Jason ha dado la espalda a sus amigos. Discute sus motivos con Batman, y dice que se va de viaje al este, para encontrarse a sí mismo. El truco empleado por Merlín en el Infierno fue activar los recuerdos de Jason de antes de que Etrigan fuera su prisionero. Esto le ha dado una razón para vivir. Jason quiere indagar en esos recuerdos, quién es en verdad cuando no contiene al Demonio. Y deja Gotham.

"En el número siguiente, tras algunas penalidades, es aceptado en el monasterio de la Secta del Día del Juicio, perteneciente a la Sociedad del Dragón Verde. Éste es el principio de una nueva historia, en seis números, titulada *Apocalipsis, hoy*. Lo que Jason no sabe es que los monjes adoran a un gurú no-muerto, que ha hecho una serie de profecías sobre el destino del mundo.

"La humanidad está corrompida, y hay que destruirla para purificarla. Jason se convierte, sin quererlo, en un peón del juego.

"El invitado especial de estos números es el *Fantasma Errante*, que avisa a



Además del nuevo Robin, Batman tendrá un nuevo aliado que será su maestro de armas.

Arte: Norman Breyfogle/Steve Mitchell

Jason del embrollo en el que se está metiendo. Jason no le hace caso...

"Mientras tanto, en Gotham, Klarion el Chico Brujo se ha adueñado del apartamento de Jason, y obliga a Harry Andrews a que le ayude. El móvil de Klarion es deshacerse de Etrigan. En los próximos números conoceremos algunos secretos del pasado de Jason, quién era antes de que el Demonio arruinara su vida. También conoceremos un poco más a Klarion, y puede que lleguemos a comprenderle.

"Más gente que llegará a aparecer en la serie: Tenzin Wyatt de nuevo, un villano resucitado, llamado C'Th, la Sociedad del Dragón y... ¡tachán! ¡El propio Lobo! Si crees que esto es debido al éxito comercial de la miniserie de Lobo, la respuesta es sí, aunque de hecho, estaba planeado desde mucho tiempo atrás.

CS: –*El último americano* es otro proyecto en el que has trabajado con John Wagner. ¿Por qué tardó más de tres años en ser lanzado por la Epic?

GRANT: –Bueno, ha pasado por varios estadios de desarrollo durante casi seis años... Lo que ocurrió es que el dibujante, Mike McMahon, pilló la gripe. Kevin O'Neil, que también estaba en el ajo, pilló la gripe. En una semana, Kevin mejoró, pero Mike, no. Su enfermedad duró casi cuatro años, en los que no era capaz ni de dibujar. Por eso ha tardado tanto. Mike sugirió que otro dibujante debería hacerse cargo, porque él no se veía capaz.

CS: –¿Se hizo en principio para la Epic? ¿O fue una de esas creaciones británicas que se convierten en "transatlánticas"?

GRANT: –No, desde el principio iba a ser un libro de la Epic. John y yo habíamos empezado con él para cuando Mike cayó enfermo. Para cuando estuvo mejor, releyó la historia y vio que estaba desfasada. Así que fue reescrita, haciéndola más moderna. Nos quedó mucho mejor que la primera. Tiene un fondo antibélico más fuerte.

CS: –Como ùe ha tardado mucho, puede que el público haya olvidado sus intenciones...

GRANT: –Se sitúa dentro de veinte años, tras una gran guerra que ha asolado el mundo y ha arrasado América. Solo queda un tipo, salvado en un bunker criogénico, y cuya misión es poner América en pie otra vez.

"Teóricamente, estaba pensado como otro desglose del Juez Dredd, pensado específicamente para el mercado americano.

CS: –Una cosa de la que no hemos hablado es cómo has llegado a ser un número uno en esto de los tebeos. Tú trabajabas de guionista para la DC Thompson, la vieja editora de cómic britanica...

Arte: Norman Breyfogle/Steve Mitchell

En lugar del gastado Joker, el Juez Death utilizará al Espantapájaros en su lucha contra Batman y el Juez Dredd.

Todos los personajes de Demon, Batman y Lobo: © y TM 1990 DC Comics Inc.

GRANT: –Sí, así es. Empecé con Juez Dredd porque conocía de varios años atrás a John y, un poco menos, a Pat Mills. Ellos también trabajaban para la Thompson, la cuna del cómic británico, allá por los 60. De allí salieron *The Dandy* y *The Beano*: eran cómics de ficción romántica, tebeos para adolescentes. Allí me quemé escribiendo.

"Para ahorrarte una triste y larga historia, te diré que tuve que escribir muchas tonterías, y que viví casi en la miseria.

CS: –¿Y qué fue lo que lo hizo cambiar todo?

GRANT: –Un telegrama larguísimo de John Wagner, pidiéndonos a Pat y a mí que trabajáramos con él en una revista de ciencia ficción llamada *2000 A.D.* Salvado por la campana... o por el telegrama. Por aquel entonces era tan pobre, que no podía permitirme ni el teléfono.

CS: –John y tú compartísteis piso una temporada, ¿no?

GRANT: –Oh, sí. Y así es como acabamos haciendo a Dredd juntos.

CS: –O sea, que empezaste con cómics rosa, y has acabado escribiendo para Batman...

GRANT: –Increíble, ¿no? Aquí tenemos a un modesto escocés escribiendo uno de los cómics superventas del mundo, y decidiendo el destino de un símbolo americano.

CS: –La vida es caprichosa a veces.

GRANT: –Tienes toda la razón. CS

A través de Miller

Frank Miller ya no es el Señor de la Noche. Ahora intenta mirar el lado brillante de las cosas.

Por PHILIP NUTMAN

Frank ha llegado a un punto muy interesante en su carrera de escritor", apunta el dibujante inglés Dave Gibbons. "Además de hacer lo que le gusta, explora otro tipo de guiones, como en *Robocop 2*, y creo que su forma de escribir es cada vez más audaz."

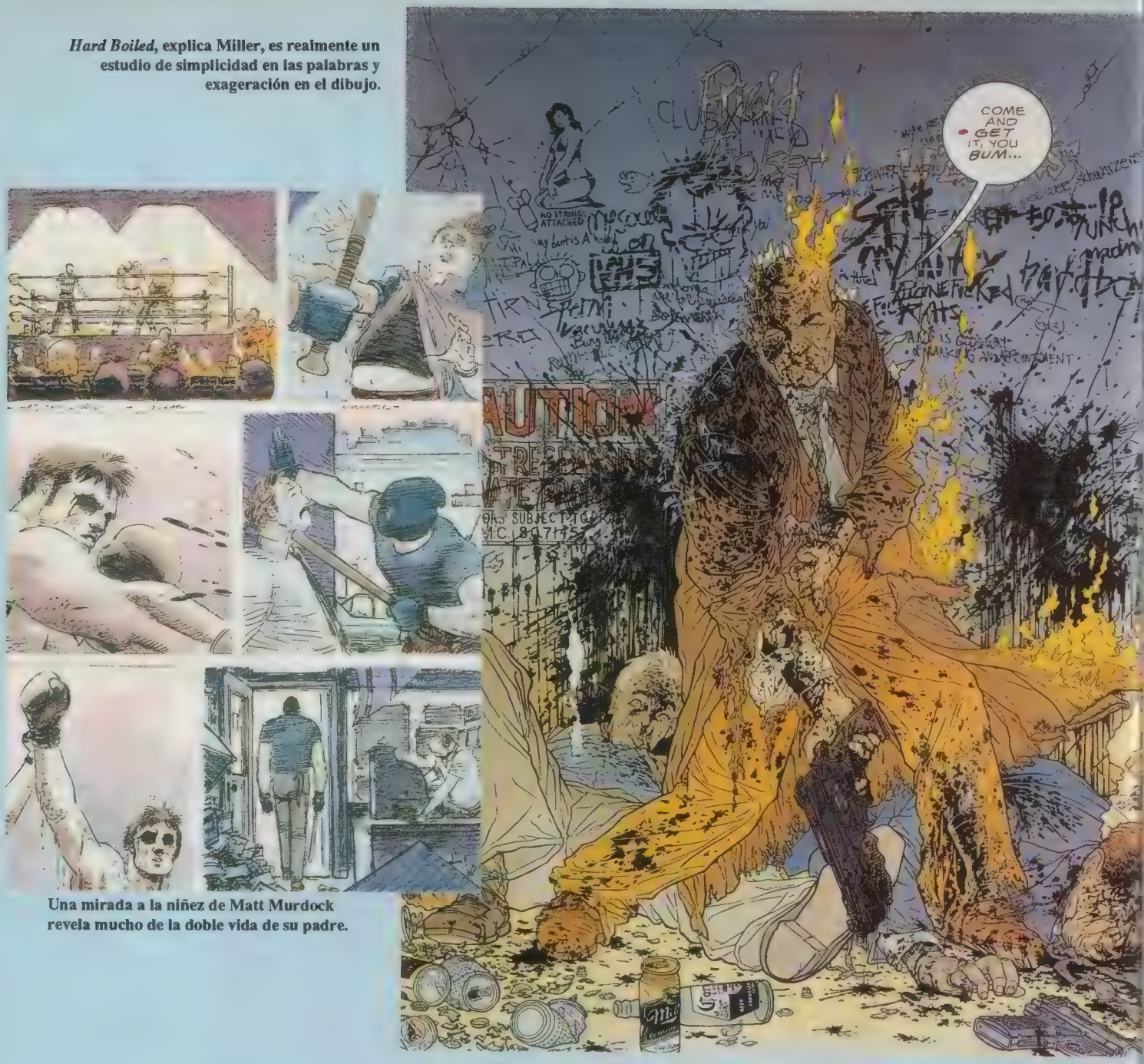
Al haber trabajado con el galardonado guionista y dibujante en *Give Me Liberty* (publicado por Norma Comics), Dave Gibbons sabe mejor que nadie cuánto ha madurado la prosa de Miller en los tres años que han pasado desde que sacudió el mercado con *El Regreso del Señor de la Noche*.

–Trabajar en *Liberty* ha sido muy excitante. Dave y yo alucinábamos con el éxito de *Watchmen* y *El Señor de la Noche*. Estábamos muy contentos de

Sólo una heroína versada en el arte ninja de la resurrección podría sobrevivir a años de evolución y muerte.

Arte: Frank Miller/Colores: Lynn Varley

Hard Boiled, explica Miller, es realmente un estudio de simplicidad en las palabras y exageración en el dibujo.



Arte: John Romita Jr.

Una mirada a la niñez de Matt Murdock revela mucho de la doble vida de su padre.

Personajes y dibujos de Elektra y Daredevil: TM y © 1990 Entertainment Group

nosotros mismos, por lo que concebí un proyecto de cientos y cientos de páginas, que aparecería como una serie de profundas novelas gráficas, muy serias y muy políticas –recuerda Miller– Después nos desinflamos, y tuvimos que reevaluar lo que realmente queríamos hacer. Ninguno de mis proyectos se había parado así, algo en lo que habíamos trabajado tanto. De hecho, estuvo muerto un par de horas. Y cambió de forma dramática, como nunca hubiera imaginado. Lo que necesitábamos era alegría, la alegría del cómic, la alegría del medio. Básicamente, habíamos puesto tanto de nosotros mismos que habíamos olvidado lo que nos había llevado al proyecto en un principio.

Miller reconoce que durante un tiempo hubo casi una "censura estalinista" sobre algunos individuos clave del medio que produjeran material de naturaleza política. Miller y Gibbons decidieron lanzarse a la aventura, siguiendo a sus corazones, creando una historia llena de acción desordenada y salvaje, pero bajo la que corría la más negra parodia política.

–Creo que los políticos de *Liberty* son, obviamente, parodias disparatadas. A pesar de lo que quieras leer entre líneas, sigue siendo una historia de aventuras. Después de la salida en falso, trabajar en ello resultó muy divertido. Dave y yo estamos tan compenetrados, que cuando me devuelve los dibujos casi no cambio ni una palabra, y soy famoso por reescribir lo que dibujo. A medida que la obra ganaba intensidad, desarrollamos un nivel de absurdo que quiero mantener en los cómics mucho tiempo. Y algo aún más importante, Dave trabajó en la parte visual y yo en la literaria de un personaje del que ambos nos enamoramos –se entusiasma, refiriéndose a la protagonista de la historia, Martha Washington– Creo que es un personaje maravilloso, y es estupendo enamorarse de un personaje que has creado. Además, tuvimos el placer de trabajar con una editorial modesta (Dark Horse), con los derechos planteados de forma muy diferente. Y que la gente lo acogiera tan bien...–se abstrae un momento, considerando cuidadosamente sus palabras.

Dibujos: Frank Miller/Colores: Lynn Varley.

Personajes y dibujos de Hard Boiled: TM y © Frank Miller y Geof Darrow. Arte: Geof Darrow/Colores: Claude Legris

"No puedo ser objetivo" dice Frank Miller sobre *Elektra Lives Again*, "pero creo que es dura, realmente asusta".

–No tenía ni idea de cómo iba a responder el mercado del cómic de 1990. Viendo lo que se ha publicado este año pasado, no tenía forma de saber si estaba acertando o no en lo que la gente quiere ver. Esto se planeó y ejecutó de forma tan independiente, que es básicamente lo que Dave y yo queríamos hacer, sin inclinarnos ante la presión del mercado o de los editores.

Dark Horse, la editorial de *Give me Liberty*, también ha producido *Hard Boiled*. La describe como una parodia de las películas y cómics del generó de acción y aventuras. "Es la primera vez que hacía algo en lo que la comedia fuera tan importante. Originalmente, era una historia mucho más seria, pero cuando me llegaron los dibujos y vi el increíble y absurdo material que Georg Darrow estaba haciendo, esas cosas tan locas pero con tanto valor para el cómic, me di cuenta que mi papel en esta historia era el de la persona cuerda. La serie es realmente un estudio de simplicidad en las palabras y exageración en el dibujo. Es una historia muy sencilla, contada muy pródigamente, y ésa es la gracia. Creo que funciona, pero se parece muy poco a lo que quería hacer al principio.

–En los cómics colaboras con tan poca gente, una o quizás dos personas, que cuando escribo para otra persona es muy diferente a si lo hago para dibujarlo yo. No es si "¿Harán lo que quería decir?" o no, el problema es la mezcla de dos personalidades distintas: ¿Qué tenemos en común, o en conflicto? Estos dos aspectos crean elementos muy excitantes en las historias. Cuando escribo para Dave, sé que lo hago para alguien que puede coger la idea más complicada que sea capaz de imaginar y hacerla sencilla, abierta y ordenada. Trabajando con Geof, podía crear una escena de acción muy excitante, y él la llevaba tan lejos que llegaba al absurdo. De hecho, he reescrito *Hard Boiled* para hacerla tan divertida como sea posible.

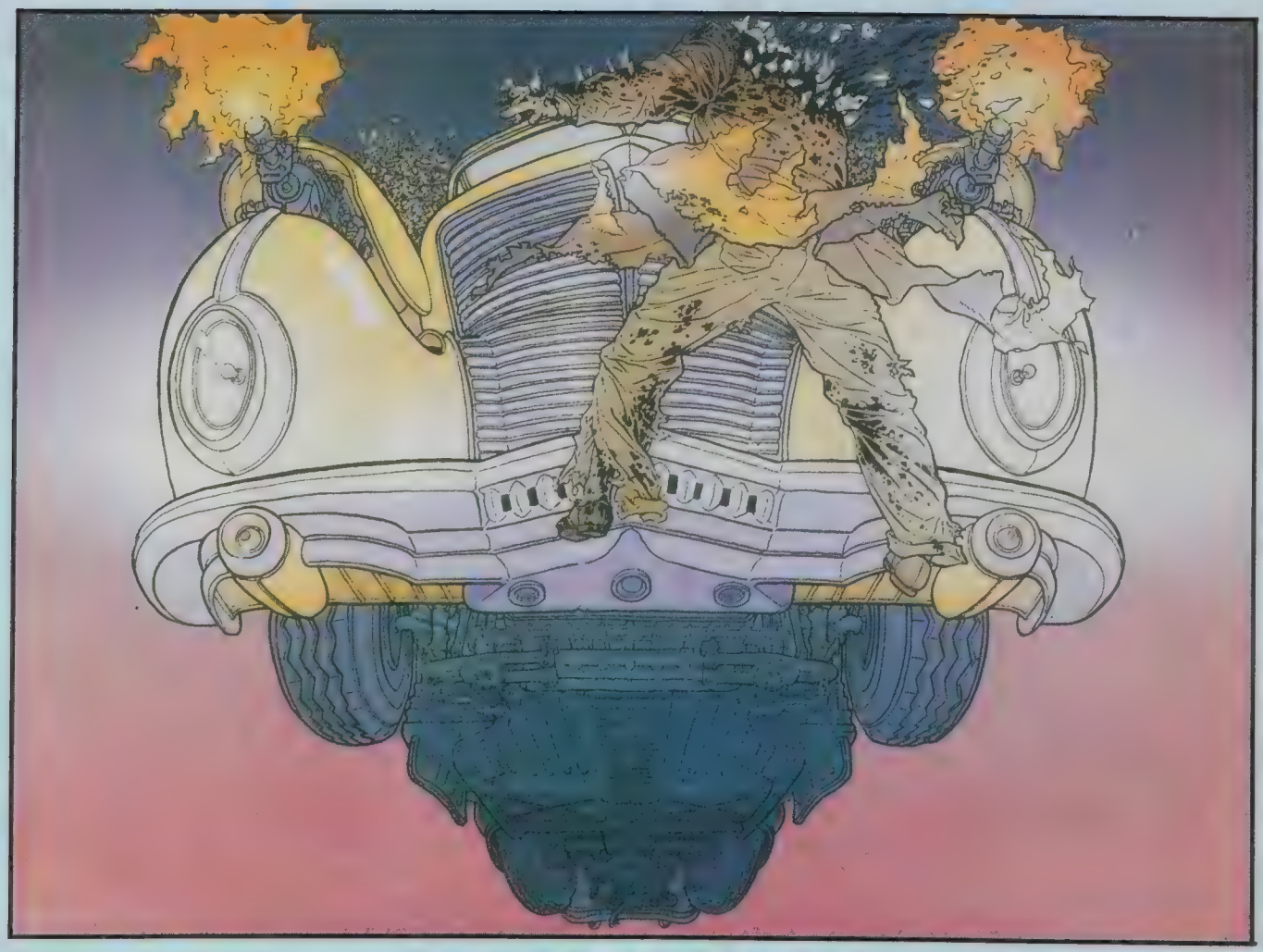
Parece que después de una década seria, melancólica y oscura, Miller ha cruzado la frontera de un territorio que nunca había pisado antes.

Ha estudiado artes marciales, que estuvieron muy de moda entre la juventud de los setenta, y trata el tema con respeto, primero en *Daredevil* y después en *Ronin*, incorporando el *Camino del Samurai* a los restos de un mundo de alta tecnología. Bajo las escenas de acción y los elementos de ciencia ficción se ve muy claramente una seria sensibilidad. Lo que ha marcado el trabajo de Miller, por supuesto, ha sido *El Regreso del Señor de la Noche*, su disección de la torturada

Elektra resucita, y aparentemente, no es la única.

SOME OF THEM WOBBLE ON BLOODLESS STUMPS
SOME CRAWL ON THEIR BELLIES
DRAGGING COLD ENTRAILS
SOME CURSE HER
SOME LAUGH
THE ONES WITH LEGS ARE FASTER
THE REST HAVE LEARNED TO BE PATIENT
THE REST
SO MANY
SO MANY
JEAN-MARC GILLON IS THE FIRST TO CATCH UP WITH HER
HE USUALLY IS
HE'S THE BEST RUNNER

Dibujos: Frank Miller/Colores: Lynn Varley.



Arte: Geof Darrow/Colores: Claude Legris

"De hecho", admite Miller, "he reescrito *Hard Boiled* para hacerlo tan divertido como sea posible."

"Creo que los políticos de Liberty son, obviamente, parodias disparatadas", comenta Miller.

Arte: Dave Gibbons/Cortesía de Dark Horse Dibujos de Liberty y personajes: © y TM 1990 Frank Miller y Dave Gibbons

mente de Batman. Parecía lo más oscuro que le puedes sacar a un superhéroe, a lo que Miller asiente, contento de comentar su cambio de tono.

–Creo que hay una frivolidad en mi trabajo actual que no es una moda de un día. Al menos, es lo que me parece a mí. *El Señor de la Noche*, a su manera, era un producto tan rabioso que aunque encuentro muchos puntos divertidísimos –ríe, nervioso y avergonzado– resultó mucho más oscuro de lo que originalmente había previsto. Acababa de dejar Nueva York, después de haber vivido once años, y si has vivido ahí tienes mucha rabia para cavar. Pero hoy en día no es una emoción que me motive mucho.

"¿Eso quiere decir que Frank Miller es un dulce californiano?" "¡Ojalá, Dios mío!", ríe de nuevo. "¿O es la madurez, al descubrir que la vida es demasiado corta para gastarla en rabia y angustia?" "Espero que sea lo último, no quiero hacer nada tranquilizador, y creo que nada de lo que hago lo es. Aún así, mi punto de vista hacia el héroe ha cambiado mucho, y me gusta más que nunca. El tormento interior es algo maravilloso para la ficción, pero aunque sólo sea por variar, hay que cambiar de vez en cuando."

Nadie describiría *Give me Liberty* como una obra tranquilizadora, pues Martha Washington se enfrenta continuamente a la violencia y corrupción. *Hard Boiled*, a pesar de su absurdo, puede ser el cómic actual más violento. Y en cuanto a tormento interior, Miller no ha dejado el tema del todo, como se ve en su nueva novela gráfica, *Elektra Lives Again! (¡Elektra vive de nuevo!)*.

Descrita como "una historia de horror psicológico", la nueva obra comienza con Matt Murdock llorando la pérdida de su querida Elektra, sin comprender ni su muerte ni su aparente resurrección, y va volviéndose cada vez más oscura.

–Será genial sacar esto, pues he trabajado en ello mucho tiempo. Será un gran placer verlo terminado. El trabajo de Lynn (Lynn Varley, coloreadora y mujer de Miller) ha sido extraordinario. En muchos aspectos, es el resultado de hacer cientos y cientos de páginas juntos, aprendiendo a trabajar en equipo, por lo que mi delineado es incompleto a propósito. La unión de la línea y el color es mucho más fuerte que en cualquiera de los trabajos anteriores. Actualmente estamos terminando los últimos detalles, pequeñas

Arte: John Romita Jr.

En la futura novela gráfica de Frank Miller y John Romita Jr., un joven Stick ve cómo comienza a emerger un aún más joven Daredevil.

cosas, por lo que no puedo ser objetivo, pero creo que es muy fuerte, realmente asusta.

Aunque parecía que Miller hubiera desaparecido de la faz de la tierra después de *El Señor de la Noche*, ha estado más ocupado que nunca. Además de tres cómics, aparecidos a partir del verano pasado (con otra novela gráfica sobre la juventud de Matt Murdock, dibujada por John Romita Jr. en camino), está, por supuesto, el guión de *Robocop 2* (en el que comparte cartel con Walon Green). Era la primera vez que Miller trabajaba profesionalmente en el negocio del cine, y la experiencia fue a la vez excitante y frustrante para él. Además, tuvo que pasar mucho tiempo en Texas, mientras se escribía y reescribía el guión.

–A diferencia de los cómics, hacer películas es muy cooperativo, y un escritor tiene muy poco control. Pienso que me dieron más poder sobre la película que el que el escritor normalmente tiene, pero fue un shock para mí, que venía de un medio en el que tienes total autonomía. Era tratar de montar algo luchando contra el caos.

A pesar de esto, Miller encontró la experiencia educativa. "La transformación de la palabra escrita en realidad es sorprendente. No hay nada más íntimo en una película, nada tan poderoso como el primer plano de un actor. Pero el argumento tenía algunos problemas con los personajes y la acción, que me obligaron a hacer la narrativa más lineal, para poder introducir estas emociones, y que funcionara con los actores."

–El problema principal era la base. El argumento había sufrido muchísimos cambios cuando llegamos a Houston. Me pareció muy confuso. Ni la propia película sabía de qué tipo era. Irwin Kershner (el director) y yo trabajamos muy duro para enfocarlo, y definir de qué iba la historia. Pero el argumento que obtuvimos fue modificado tanto como el original.

Parte del problema fue el equilibrio dramático entre los villanos, en particular lo que pasó con la Dra. Faxx (Belinda Bauer), el personaje favorito de Miller.

Suspira al recordarlo, revelando la frustración que sintió al ver cómo uno de los cimientos de su guión caía en las sucesivas revisiones restrictivas. "La Dra. Faxx había sido concebida en mi borrador de forma diferente de la que teníamos al comenzar a rodar. A través de las versiones, había pasado de lo que yo creía que era un personaje de novela, a poco más que un estereotipo. Pero al rodar, las cosas empezaron a encajar. Contratamos a Belinda una semana más de lo previsto, y trabajamos muy duro con ella, creando más escenas para reconstruir su personaje. Quizás fuera ésta la parte más gratificante del proceso para mí, ver cómo Faxx revivía. En el primer boceto, era la mala de la película.

Si Frank Miller no puede ser objetivo sobre el total de la película, aquí se entusiasma. "Lo que más me gusta es cuando sale la Dra. Faxx. Y los trocitos cómicos. Cuando los miembros del consejo se reúnen para decidir qué programa ha de tener Robocop, y después ves el lógico resultado. Hay otras cosas, como cuando aparece al estrellarse e incendiarse el coche. Pero lo que más me gusta es el duelo entre Robocop y Faxx."

El motivo es el tema de la libre elección. Para Miller, éste es el dilema que más le estimula al escribir, y le pareció que un carácter tan satírico como el de Faxx era perfecto para reírse un poco de la censura insidiosa. "Viene mucho control del campo liberal, en vez del conservador. Es fácil crear villanos corporativos, de la escuela Reagan. Son un blanco fácil, son un blanco seguro, pero es lo que siempre se ha hecho. Tengo el reflejo condicionado de disparar cada vez que veo una vaca sagrada, lo que me ha traído problemas con los censores. Y he descubierto que muchos se llaman a sí mismos liberales. He encontrado un área nueva para la sátira, un área que nunca se había tocado antes.

No hay duda que, en *Robocop 2*, la Dra. Faxx es una amenaza mucho mayor para nuestro metálico héroe, ¿Pero ve Miller a Cain como un villano menor? "Quizás –dice, deteniéndose para escoger sus palabras cuidadosamente–. Creo que fuimos a Texas sin una idea clara. En cierto modo, aparece como un villano mucho más clásico de lo que pudo haber sido. Pero es difícil de medir. Con los primeros borradores del guión centrándose en la Dra. Faxx, el personaje de Cain aparecía más como una víctima de lo que parece en la cinta final. Era un psicótico delirante y rabioso, utilizado como una herramienta y después metido en el robot. En pocas palabras, un personaje mucho más simple."

Gracias al éxito de su primer guión, Orion Pictures contrató a Miller para que escribiera el primer guión de *Robocop 3* aún antes de que se estrenara la segunda parte, pero él no parece muy convencido. "No puedo hablar de ello por motivos obvios, y uno de ellos es que ahora no estoy en el proyecto. Se trata de una futura colaboración. Dejemoslo así."

Fred Dekker, de *Monster Squad*, dirigirá la siguiente entrega, que ya se está rodando en estos momentos. En los créditos, aparecen Miller y Dekker.

Además de su colaboración con Robo, Miller ha escrito su primer guión propio, que está siendo estudiado por varias compañías, pero de nuevo declina hacer comentarios. "Esto es Hollywood. ¿Quién sabe qué va a pasar? No me gusta hablar sobre cosas que aún están sobre la mesa, y nada es seguro en esta ciudad. Todo lo que voy a decir es que el guión no se parece a nada que haya hecho antes."

Para Frank Miller, 1990 ha sido un buen año. "Ha sido muy interesante. Pero lo mejor es que los cómics han salido. *Give me Liberty* es uno de los proyectos más divertidos en los que he trabajado, y ver cómo es recibido es muy gratificante." CS

Educando a Bart

El editor Jon Vitti revela lo difícil que es lograr que los Simpsons se comporten como es debido.

Por PAT JANCKIEWICZ

"Lo más importante, desde un principio, ha sido mantener la realidad emocional de los personajes –dice Jon Vitti, editor de la serie de dibujos animados de los *Simpsons*– Aunque sean dibujos animados, si les insultas, se mosquean. No es el típico toma-y-daca televisivo, en que se dicen barbaridades los unos a los otros, y todo el mundo se queda tan pancho."

Sentados en su oficina de la 20th Century Fox, no nos cuesta mucho trabajo ver a los *Simpsons* como la cuadrilla de seres dentudos y de ojos saltones que, en forma de pósters, muñecos y fotos llenan la habitación.

–Sería maravilloso ir a cualquier parte y no ver un póster de los *Simpsons* –bromea.

–Mi primera tarea en la serie fue poner en orden cinco guiones y rehacer un sexto. Siempre estamos cruzando los dedos, esperando que ninguna otra serie utilice nuestras ideas. Ya nos ha pasado alguna que otra vez.

–¿Ha puesto alguna pega la Fox a las "pasadas" de la serie?

–No nos han dicho hasta dónde podemos llegar o no. Nos mandan notas de censura, pero sobre una palabra o una pequeña escena: nunca se meten con la historia general. El problema más gordo lo tuvimos cuando Bart visita un club de lucha en barro. Se quedaba en la antesala, no queríamos que entrase. Pero la Fox quiso que se eliminara esa escena. Nosotros seguimos con ello adelante, y no se atrevieron a emitirla.

"Hemos tenido que hacer concesiones, sobre todo si no son demasiado importantes para la historia y a la Fox le quitan el sueño. Es como el diálogo de Homer, el padre, que siempre está rayando con la obscenidad. En uno de los episodios, se quema con una cerilla, la tira y dice "¡Joder!". No es una alusión a algo obsceno, pero así es como empiezan los problemas. También intentamos que Bart diga menos "mierda": aunque sabemos que los críos conocen la palabra, la usan, y eso no hará que Bart no la emplee.

Los guionistas, señala el editor, se autolimitan.

–Muchas veces hay discusiones acerca de si algo es de buen gusto, o de si es buena idea. En un episodio, Bart se convierte en un temerario piloto de skate-board, y hace virguerías con él. Discutimos sobre ello, ¿lo imitarán los niños? Eliminamos algunas cosas que están bien para los dibujos animados, pero no podemos animar a los críos a que hagan cosas peligrosas. Fue decisión nuestra.

Ser editor de una serie de dibujos animados no es muy distinto de ser guionista:

–Un episodio se hace de la siguiente forma: Sam Simon y Matt Groening lo supervisan todo. Mike Reiss y Alan Jean revisan el guión con Jim Brooks; todos los demás se dedican a escribir historias.

"Para escribir un guión, se lee el bosquejo en grupo, y luego se va a otra mesa y se reescribe, línea por línea. Todos hacen sus aportaciones. Es más fácil y menos confuso firmar cada guión con un solo nombre, pero tras todo esto hay mucha más gente de la que aparece en los créditos detrás. Es, sobre todo, un trabajo de equipo.

–¿Hay alguno de los episodios que sea el favorito de Vitti?

–Tendría que decir que *Bart el genio* es mi predilecto. Empecé escribiendo una lista de todo lo que Bart era capaz de hacer, y lo que pasaría si lo hacía.

En el episodio mencionado, Bart hace trampas en un test de inteligencia, y el resultado es hilarante; el guionista se basó en una experiencia de niñez, bastante menos divertida:

–Es una historia un poco triste. En clase había unos cuantos chicos tan espabilados

Foto: Lisa Orris

"Intentamos no caer en la tentación de usar los viejos trucos de siempre: eso hace que una serie se "queme" rápidamente. Batman es el mejor ejemplo de ello.

como nosotros. En sexto curso, nos hicieron un test de inteligencia. Aquellos chicos no se tomaron el examen en serio, e hicieron bastante el tonto. Al año siguiente, todos fueron a parar a la clase de los más torpes. Arruinaron sus vidas: iban bastante más retrasados que nosotros. Creímos que eran muy chulos al hacer aquello, pero en realidad estaban arruinando sus vidas. Así que, cuando le tocó a Bart, queda claro que él es tonto, y tuve que meterme en su cabeza para poder llevar a cabo ese episodio.

"Otro de mis episodios favoritos es *Bart el general*, escrito por John Schwartzenhelder, por su enfoque cinematográfico, saltando de escena en escena, y por sus alusiones a otras películas. No sólo fue divertido, sino que sirvió de despegue para otras cosas que iban a hacerse en la serie.

"El primer episodio de esta temporada se parece bastante a los primeros emitidos. Éstos son los "storyboards" de *El cate de Bart*.

THE SIMPSONS
Klasky Csupo
"Enfatizamos las cosas lo suficiente. Intentamos demostrar que hacer el tonto en la escuela puede arruinar la vida de Bart."

En este otro "storyboard" de *El cate de Bart*, éste le enseña a Martin, el alumno más aplicado, malos modales.

Storyboards y Foto: Cortesía de Jon Vitti

Sentó los cimientos adecuados para el trabajo visual que estamos realizando.

No todos los episodios salen tan bien:

–El episodio más problemático fue a finales del año pasado, la historia del "canguro". Se suponía que era nuestro estreno; aún adolecía de problemas técnicos. Había entonces un director en el grupo que tenía una filosofía distinta, en materia de dibujos animados. Ésta estaba bien para otras series, pero se empeñó en aplicarla con los *Simpsons*.

"Por culpa de ello, el estreno fue en enero, en lugar de octubre; el episodio había quedado con un cincuenta por ciento de metraje inútil. Costó varios miles de dólares el arreglarlo. Los dibujos animados son baratos si se hacen simples.

"Hubo un poco de suspense cuando la serie partió para Corea, para recibir su animación –admite Vitti– Lo último que habíamos visto eran dibujos en blanco y negro de los personajes sobre los fondos, en las posiciones clave. Hay muchos problemas que no se pueden detectar en esta fase, y no se puede hacer nada para remediarlos... Klasky Csupo, la gente que se encargó de la animación, hizo un trabajo estupendo. Tuvimos suerte de contar con ellos.

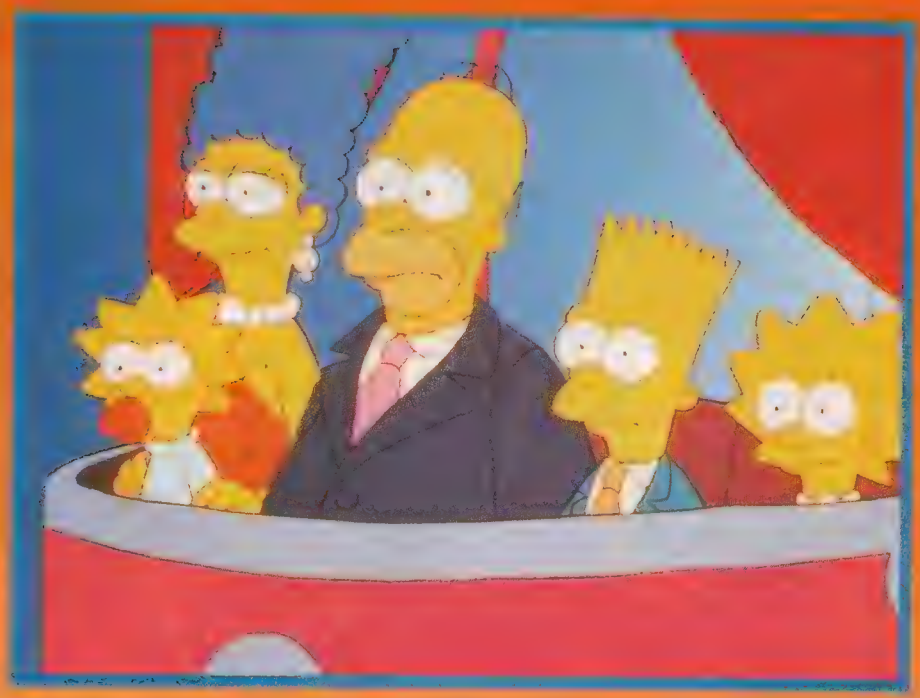
Kent Butterworth, director de varios episodios, cree que los *Simpsons* son tratados más como una serie televisiva que como dibujos animados:

–La única diferencia es que no tienes problemas con el reparto, y eso ahorra tiempo. Aparte de eso, una vez escrito el guión, el proceso es el mismo que el de cualquier serie de dibujos animados.

"Es mucho más divertido escribir para los dibujos animados. Me entristecerá mucho volver a escribir para series de acción real. La flexibilidad del dibujo es

"Homer se parece más a Hermann Munster que a Pedro Picapiedra", afirma Vitti.

Todas las ilustraciones y diseños de los *Simpsons*: © & TM 1990 20th Century Fox.



"Sería feliz si los 'comiqueros', después de echarnos un vistazo, cambiaran de canal para ver *Flash*."

grande: te ahorras esas largas escenas con un montón de gente sentada en el sofá. En cinco minutos de dibujos animados, puede haber doce escenas, o tres, o las que hagan falta.

"Suelo empezar a escribir en solitario, ayudado por notas de otras personas. Tengo mi libro de chistes, para el episodio en el que estemos trabajando. De vez en cuando se hace algún guión, como el del estudiante "au pair", a partir de cosas que se habían desechado. Como estamos en una gran sala, perdemos mucho el tiempo hablando de otras cosas que no son los *Simpsons*.

Las voces de la serie original americana son también uno de sus puntos fuertes. Detrás de un gran logro siempre hay una mujer, revela Vitti:

–La voz de Bart la presta una mujer, Nancy Cartwright. Añade muchas cosas propias al diálogo, y conoce al señorito Simpson como nadie. Su voz sienta precedente en cuestiones de animación: hacemos que suene divertida, y después acomodamos las imágenes a ello.

Los guionistas, sin embargo, no tenían ni idea que las frases favoritas de Bart no salen de él, sino de sus espectadores:

–Bart ha tenido que hacer suyas frases que no ha pronunciado en su vida. Se hacen suyas por derecho propio. Yo puse lo de "Cómeme el culo" en "Bart el genio", y es la única vez que lo dice en lo que llevamos de serie.

"No es que sea suya, pero la frase ha hecho fortuna, y se la ha usado en sitios comprometidos. La *TV Guide* publicó un titular que decía "Bart le dice a Bill Cosby: Cómeme el culo". Algún periódico, como el *Enquirer*, la ha usado también. Hasta hay una camiseta con ella. No queremos hacer a Bart cultísimo; muchas de sus expresiones, como "Me importa un carajo, tío", son suyas del todo: sólo intentamos reflejar la realidad.

Los *Simpsons* tienen más de un rasgo real. Los familiares de Vitti temen verse reflejados en la serie... y cada vez que algún detalle, como puede ser un sofá con un diccionario en vez de pata, aparece en la serie, se refiere a una situación familiar, triste o cómica.

–Mi hermano tenía la costumbre de hacer fotos de su trasero; eso ha salido en la serie, y ahora está muy orgulloso que su antiguo pasatiempo se viera en TV. De vez en cuando sale alguna tontería de estas, como el caso de un primo mío, que se gastó una fortuna en lotería. Cada persona es distinta, y sirve para propósitos distintos. Mi hermano tiende a ser como Bart. Mi primo se parece más a Homer.

"Al creador de los *Simpsons*, Matt Groening, no sabría qué decirle. He leído todos sus libros antes de meterme con esto; sus historietas son muy intensas. Su personalidad es diametralmente opuesta de lo que escribe: es una persona amistosa y muy simpática. Tal como son sus historias, casi esperas encontrarte con una persona amargada...

"Este año va loco, porque el "merchandising" de los *Simpsons* está arrollando. Es casi imposible, pero está intentando conceder las licencias a gente que no los explote vilmente. Mi chorrada favorita en el tema es el muñeco de Bart que habla. Lo he estado mirando, y creo que no podré evitar el comprarme uno.

Claro que Vitti reconoce que gran parte del éxito de la serie se debe a su productor.

–Sam Simon es el que menos fama está sacando de esto. Y eso que se está dejando las pestañas en su trabajo, escribiendo gran parte de los guiones, cuadrando la historia, etcétera. Pero como no escribe para cómics, ni dibuja ni nada, su nombre no le suena a nadie.

Vitti no puede describir en su justa medida la aportación del productor:

–Es la persona que tiene la última palabra en cuestión de "gags", guiones o bandas sonoras. Dirige las sesiones de grabación. Como tiene una amplia experiencia en TV, detrás de series como *Taxi* o *Cheers*, tiene un increíble arsenal de trucos y recursos televisivos.

"Gracias a Sam, Bart nunca será hipnotizado, ni habrá un episodio en el que recordará su vida (a base de trozos de otros episodios), ni nadie tendrá amnesia para recurrir al mismo procedimiento de "refrito".

Mientras, Bart seguirá al pie del cañón, viendo dibujos animados en TV y haciendo de las suyas. Que son las que nosotros disfrutamos.

***Bart el Genio*, episodio favorito de Vitti, está basado en una triste experiencia de infancia.**

LLEGAN LOS "TINY TOONS"

Por BOB MILLER

Alumnos de la Tooniversidad ACME, esperan llegar a ser personajes clásicos de dibujos animados.

El año 1990 marca el 50 aniversario de Bugs Bunny, y el 60 cumpleaños de la Warner Bros.

Para celebrarlo, llega una nueva hornada de personajes de *Looney Tunes*, creados para la TV por Steven Spielberg y la Warner.

Las aventuras de los *Tiny Toons* mantienen la tradición de la Warner, además de adaptarse a los noventa: la primera entrega consta de 65 episodios de media hora.

Los episodios son presentados por *Buster Bunny*, la réplica quinceañera de Bugs, y su mejor amiga, *Babs Bunny*.

Ambos viven en la granja Acme, y asisten a la Tooniversidad Acme junto con sus amigos: *Plucky* el pato (ambicioso y egoísta, pero encantador), el cerdo *Hamton* (tímido y obeso), *Montana Max* (el niño más rico y más avaro del mundo) y la peor enemiga de Buster, *Elmyra* (una niña dulce, pero idiota, que ama hasta la muerte a cualquier animal), *Dizzy Devil* (que se enreda con su propia lengua cuando gira a toda velocidad) y muchos otros *Tiny Toons*.

Para el editor, Paul Dini, el reto ha sido escribir historias nuevas y frescas, manteniendo la tradición de la Warner.

–Es una gran responsabilidad crear nuevos personajes que aspiran al trono de *Bugs Bunny* o el *Pato Lucas*. Eso fue una cosa que consideramos al principio; ¿Han de estar Bugs o Lucas para que la serie tenga gancho? Creo que la respuesta es no, ni Bugs ni ninguno de los clásicos. Claro que harán algunas divertidas apariciones, pero no es su serie.

Normalmente, los personajes clásicos hacen de instructores de sus jóvenes réplicas, enseñándoles el arte de la comedia en la Tooniversidad.

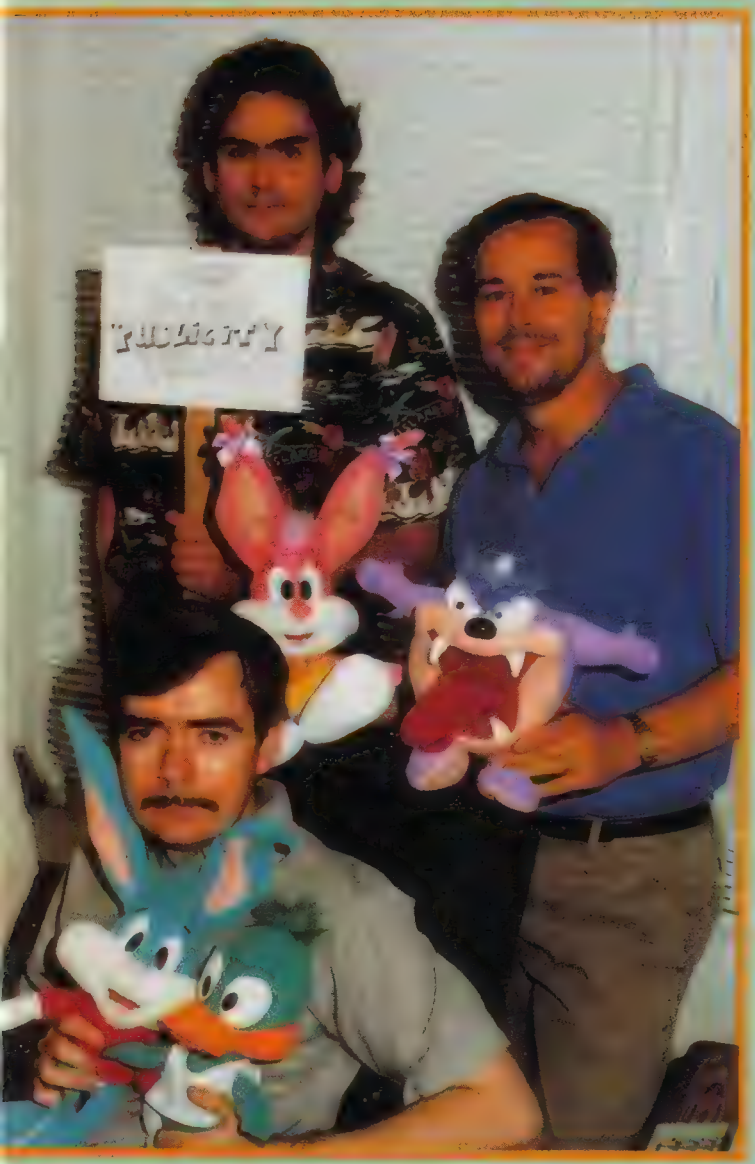
–Cuando los "papás" salen, hacen justo lo que se espera de ellos. *El Demonio de Tasmania* le da a *Dizzy Devil* clases de masacre y destrucción; el pobrecito se duerme en la clase de *Elmer*. *Sam el Bigotes* es el profesor que nadie quiere. Y el gallo *Claudio* es el profe que habla por los codos.

"Estos personajes son buenos para que los *Tiny Toons* se midan con ellos: representan a los adultos bocazas y anticuados.

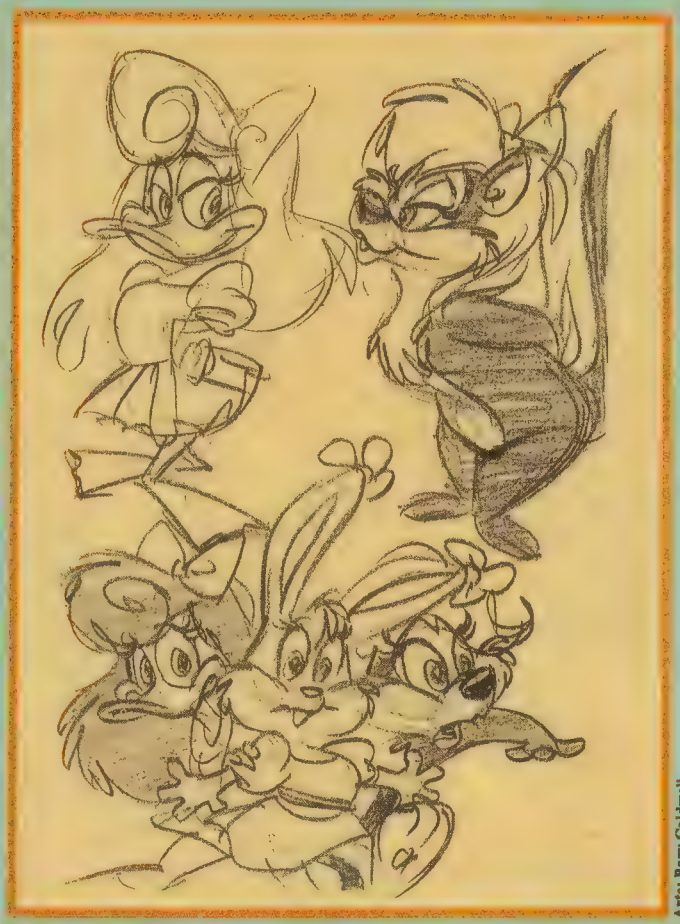
No siguiendo la tradición de sus mayores, los *Tiny Toons* están establecidos en la granja Acme, aunque saldrán de allí para correr mundo.

Así eran de pequeñitos: un boceto de Buster Bunny, el presentador de la serie.

Foto: Art Leonardi



NOTA ACME: Detrás de un gran Tiny Toon hay un gran guionista (Tom Minton, al frente), un editor (Paul Dini, el del cartel) y un productor (Tom Ruegger, el tercero en discordia).



Arte: Bary Caldwell

Shirley, Babs y Fifi, vistas por Barry Caldwell. Por lo que parece, no habrá tiros en los *Tiny Toons*. Bocetos: Barry Caldwell.

Acerca de quiénes son los *Tiny Toons* hay que decir que no son los clásicos Warner de niños. Ninguno es hijo o hija de Bugs, ni de Lucas, ni de ningún otro. Paul Dini los describe como –Versiones más jóvenes de especies animales similares. Hay Toons humanoides, como Elmyra o Montana Max, Toons animales que hablan como humanos (Buster, Babs, Plucky) y animales Toon que se portan como animales (Furrball el gato).

Antes de que empiece la serie, se emitirá un especial en la CBS explicando quiénes son los *Tiny Toons* y de dónde vienen. Este episodio se escribió a mitad de la producción.

–En este caso, nos vino de perlas, porque estábamos muy familiarizados con los personajes. Para cuando se escribió el piloto, ya llevábamos cuarenta y cinco episodios, y, para entonces, ya sabíamos cuáles eran los personajes que amábamos, odiábamos o soportábamos.

–Regulares, hay unos 16 ó 20 personajes, pero no todos salen en el episodio piloto. En treinta minutos, apenas tenemos tiempo de presentar a las "estrellas", ponerles algún problema para que resuelvan, que aparezcan Bugs y Lucas y explicar el por qué de los Toons. Mejor así, pues los críos irán descubriendo más novedades en la serie.

De acuerdo con Dini, el proyecto original de los *Tiny Toons* vino de Terry Semel, presidente de la Warner.

–Andaba buscando la manera de animar el departamento de dibujos animados. Con Bugs y Lucas no iba mal, pero se planteó la idea de dotarles de familia, con las versiones infantiles de los clásicos Warner.

–Lo que ocurrió es que cuando Spielberg se incorporó al proyecto, se decidió dar luz verde a lo de las réplicas juveniles, pero sin que tuvieran relación directa con los mayores. Su relación es más de especie y de tradición. Una vez decidido esto, se pasó a trabajar junto a la Amblin.

Jean MacCurdy, vicepresidente de la Warner Animations, comenta: "Lanzada la idea, se empezó a negociar con Dan Romanelli (responsable de licencias de la Warner), Terry Semel y Spielberg. Después de mucho pensar, se decidió que el medio más idóneo para ellos era la TV."

Por supuesto, hacer versiones infantiles o juveniles de personajes clásicos no es nada nuevo. Ya se ha hecho con los *Pequeñecos*, los *Pequeños Picapiedra*, *Scrapy Doo* y *Las aventuras de James Bond Jr.* ¿Por qué la Warner desea abundar en la materia?

–Bueno, creo que en el caso de la Warner, porque hay una oportunidad de trabajar con Steven Spielberg –dice el productor, Tom Ruegger– Su apego a los personajes clásicos de la Warner

Los clásicos Warner aparecerán de camafeo y como mentores de los pequeños: el Correcaminos instruye a Little Beeper sobre cómo escapar del coyote *(carnivorus vulgaris)*.

es bien conocido. Pero no sólo quiere trabajar en los personajes que Chuck Jones, Friz Freleng, Bob McKimson y Bob Clampett crearon e hicieron famosos. Quiere crear personajes nuevos.

–Sólo tienes que mirar el mercado. ¿Dónde tienen éxito los dibujos animados? ¿Quién los ve? Los niños, por la tarde durante toda la semana, y el sábado por la mañana. Así que vamos a crear personajes nuevos. Que éstos sean personajes infantiles es la solución obvia. Y ofrecer personajes que recuerden a Bugs, Lucas o Porky es una gran ventaja. Apenas han salido del cascarón, y ya cada uno tiene su propia vida.

La decisión final se tomó en diciembre del 88: los *Tiny Toons* serían una serie de TV. Jean MacCurdy se encargaría de la supervisión y la producción. La experiencia de Jean en televisión infantil empezó en 1974 en la cadena NBC.

En el año 1979, entró en la Warner, donde trabajó en el departamento de animación con Friz Freleng. Del 83 al 86, fue vicepresidente de la Hanna Barbera, pasando a Marvel Productions en 1987, supervisando series tales como *Fraguel Rock*, *Los Pequeñecos* o el episodio piloto de *X-Men*. En el 89, volvió a la Warner Bros.

La primera persona a la que contrató fue Tom Ruegger, para que fuera el productor. Ruegger había trabajado muchísimo para la Filmation, en series como *Flash Gordon*, *Blackstar*, *El Llanero Solitario*, *Tarzán* y, en colaboración con Arthur Nadel, *Masters del Universo*. Del 82 al 88, fue productor de la Hanna Barbera, en series como *La busca del tesoro de Yogui* o *Un cachorro llamado Scooby Doo*.

En enero del 89, Ruegger y el guionista Wayne Katz empezaron a desarrollar los personajes junto a Spielberg. De ahí vino la idea de que los Toons tuvieran un hogar, la granja Acme.

–Creímos que hacía falta un mundo con el que tener un cierto lazo emocional –explica Jean– Si te pasas la serie botando alrededor del mundo, perderás el valor de que tengan un hogar. Claro que nos hemos tomado muchas libertades con lo que podía ser un escenario fijo, y es por eso que, en la granja Acme, todo es posible. Haremos versiones animadas de lugares reales. Pero la mayor parte de las historias tendrán lugar en la granja.

Inicialmente, el formato de *Tiny Toons* era de tres cortos de seis minutos, con una temática común. De aquí se pasó a la aventura de media hora. Después de que Spielberg aprobara el concepto de la serie, Tom Ruegger y Wayne Katz buscaron a más creativos, como Jim Reardon, guionis-

Cuando Calamity y Little Beeper se persigan lo harán sobre el asfalto.

¡Menuda pandilla! Furrball, Hamton y Dizzy Devil asedian el helado de Montana Max, mientras Elmyra acosa a "su hombre".

ta de Super Ratón. Tom Minton y Eddie Fitzgerald propusieron nombres y algunos diseños. Ken Boyer, de la Disney, y Alfred Gimeno, de la Hanna Barbera, empezaron a dibujar a los personajes; para dar idea de juventud, enfatizaron las cabezas y los pies.

Para marzo, Jean MacCurdy había contratado a Paul Dini como guionista de plantilla. Dini había escrito episodios para *He-Man*, *Scooby Doo*, *Ewoks* y *Droids*.

–Todavía estábamos poniendo nombre y creando personajes. Trabajé un poco con ellos, para irlos afinando y poder ponerme al trabajo. Dini escribió la mayor parte de las aventuras de los *Tiny Toons*.

Otra guionista, Sherri Stoner, fue una de las modelos que posaron para *La Sirenita*. Empezó a trabajar con Dini a finales del 89; en el 90 se hizo cargo de un proyecto de Spielberg, *We're Back (Hemos regresado)*. Entretanto, está contratada para posar en *La bella y la bestia* de Disney. (Como broma, aparece en varios episodios de los Toons, y de sirena en uno de ellos.)

Dini se encontró con que Spielberg colaboró al máximo en el proyecto. "Normalmente, me llamaba a mí o a Sherri, la otra guionista, para darnos ideas. Acordamos que nos llamaría a la oficina, o nos escribiría todo lo que se le ocurriera, para discutirlo en una reunión posterior."

–La primera vez que hablamos con Steven, le comentamos nuestro planteamiento sobre la serie, y sobre cómo debía ser.

"Y él partió de eso. Ha sido una colaboración muy fructífera. Tuvo que dejarlo a medias, para dirigir *Always*, pero como teníamos mucho material suyo y el proceso es lento, no hubo retrasos. Para cuando terminó la película, había ya escritos guiones y storyboards, que leyó y aprobó para producción.

–Su pensamiento es esencialmente visual, sobre todo en materia de storyboards. Nos ha impulsado a crear minipelículas, en términos de ángulos de cámara y puesta en escena. Los episodios no son lineales, sino que tienen cierta profundidad de cámara.

El equipo Warner/Spielberg para T*iny Toons* se ha esforzado para que la serie sea de una gran calidad, con más de veinticinco mil fotogramas por episodio, en lugar de los diez mil habituales de una serie convencional. Esto hace el movimiento mucho más fluido.

Es también una de las pocas series de dibujos animados (a excepción de *Los Simpsons* o *Garfield*) que posee una partitura propia para cada episodio, como en los cortos originales de la Warner. *Tiny Toons* utiliza una orquesta completa con cuarenta instrumentos, dirigida por Bruce Broughton.

Y, al igual que en los clásicos, los episodios se gestan mediante el sistema unitario de la Warner (en lugar del sistema de departamento de otras productoras); con esta modalidad, el di-

rector supervisa prácticamente todas las facetas de producción. Los directores encargados de los Toons son Art Vitello *(Los osos Gummi)*, Art Leonardi, Ken Boyer *(El oso Winnie)*, Ken Butterworth (Los Simpsons, Super Ratón), Eddie Fitzgerald (*Super Ratón*, *Flash Gordon*) y Rich Arons, que se responsabilizan de un equipo de más de cien personas.

Semejante despliegue de medios requiere un gran presupuesto: exactamente cuarenta mil dólares por episodio.

Con la excepción del Pájaro Godo-Dodo, los personajes de *Tiny Toons* no tienen que ver nada con los originales...

Algunas de las aventuras de los *Tiny Toons* serán secuelas de clásicos Warner. *El hijo de Duck Dodgers en el siglo 24 y medio* está protagonizado por Lucas, acompañado de Plucky, joven cadete espacial.

Los fondos están inspirados en los de Maurice Noble, creador del Duck Dodgers original.

Otras historias parodiarán filmes recientes; veremos a Plucky imitar a *Batman* o a las *Tortugas Ninja*.

La tentación era parodiar las películas de Spielberg.

–Efectivamente, hemos estado muy tentados, pero no hemos abusado. Buster y Babs van mucho al cine, y como que ven muchas películas, hemos hecho la parodia de Indiana Jones. Cuando Plucky va a Hollywood a vender un guión, su idea es vendérselo a Spielberg.

"Pero entonces Steven dijo que no, que aquello eran los *Tiny Toons*, y que lo que había que hacer era desarrollar sus situaciones y personajes. No quería aparecer junto a ellos.

Como que los *Tiny Toons* es serie sindicada, Dini y sus guionistas han podido incluir todo el humor visual que está restringido en las series de las grandes cadenas.

Dini cita una situación en la que Plucky y Buster, en el comedor de la escuela, intentan que Hamton se ría para que le salga la leche por la nariz. En lugar de ello, les pasa a los tres.

–Si les pones eso a la gente de una cadena, te mirarán con cara rara. Pero la idea, para un crío, es ciertamente de travesura. Ellos responden a cosas como ésta.

Aunque los guionistas han tenido libertad creativa, ha habido restricciones para los *Tiny Toons* en situaciones comunes para los clásicos Warner.

–Bien, Steven nos pidió que no usáramos pistolas o rifles en la serie. No quería que Montana Max u otro usara fusil, como lo hace Elmer. Nos parece bien: los Toons son niños, y los niños no usan armas.

–Sin embargo, lo hicimos en un episodio. Montana Max es el niño más rico del mundo. Se compra un rifle y se va de caza. Se encuentra con Vinnie, un ciervo muy chocarrero que le hace ver que no está bien salir al bosque y disparar contra todo lo que se le ponga por delante. Esto tiene su pequeño

Aquí vemos a Plucky en sus distintas caracterizaciones del Batpato, incluyendo al Batman fondón de la TV y al más moderno Señor de la Noche milleriano.

Shirley es un Toon muy armónico.

Babs Bunny es una chica materialista e imita voces, desde Madonna a Katharine Hepburn.

Todos los personajes y dibujos de *Tiny Toons* son Marca Registrada y Copyright 1990 Warner Bros. Inc.

mensaje, y eso está bien. Como regla, es malo: no salen personajes tiroteándose con armas los unos a los otros.

Tenemos que usar otro tipo de armas, como las bombas Acme. Pero todo es con moderación, o para lograr un efecto cómico. Si hace reír, lo usamos.

–Hay unas pocas cosas que se pueden hacer y no hacer, pues la sociedad las mira de forma negativa. Por ejemplo, los estereotipos raciales; no se pueden hacer. En los años 40, la gente era más inocente al respecto; era norma aceptada reírse de alguien que tuviera un acento divertido o un aspecto chocante. Al igual que la violencia, si es por un efecto cómico, vale. Nadie se siente ofendido por los dibujos animados.

–Además, intentamos agradar a los fans de los Looney Tunes clásicos –añade Tom Ruegger– agradar a Steven, a las emisoras de TV y a nosotros mismos. Pero teniendo claro que es una serie para niños. Se emite por la tarde, y debe agradar a una audiencia. Y creo que los personajes tan humanos de *Tiny Toons* conectarán bien con el público.

Jean MacCurdy menciona la posibilidad de otros proyectos de la Warner, además de otra tanda de aventuras de los *Tiny Toons* para la próxima temporada.

–Si la serie es bien recibida, seguramente seguiremos produciendo. También tenemos otras series en desarrollo. Hemos invertido mucho tiempo y mucho dinero, y no tiene sentido desperdiciar este esfuerzo sólo por una serie. Tenemos a mucha gente de talento aquí, y esperamos contar con ellos mucho tiempo.

En otras palabras: "¡Esto no es todo, amigos!"

Las apasionantes aventuras del joven Llúria

Por RUIZ DE VILLALOBOS

La industria del cine de animación está experimentando un extraordinario auge en todo el mundo. Buena prueba de ello son los recientes éxitos de la "factory" Walt Disney con su última producción *La sirenita*, o la creación por parte de esta misma firma de la Disney Movietoons, en Europa, con estudios en Francia e Inglaterra, donde ya se ha rodado *Pato aventuras, la película*.

España no podía estar ausente de este movimiento de renovación en el cine de dibujo animado y, más concretamente, Cataluña, en donde existe una larga tradición en el cine de animación y en donde se encuentran buena parte de los mejores dibujantes de cómics de todo el país. Resultado de este movimiento de renovación del cine animación en nuestro país ha sido la producción, en muy poco tiempo, de tres largometrajes de dibujos animados en Cataluña, como son: *Peraustria 2004*, *El color de los árboles* y *Despertaferro!*

Precisamente esta última es la producción más ambiciosa que se ha hecho nunca en nuestro país dentro de la animación. *Despertaferro!* ha tenido un presupuesto de trescientos millones de pesetas y ha contado con el trabajo de cuatrocientos dibujantes. Dirigida por Jordi Amorós, un antiguo dibujante de cómics, metido a director de películas de dibujos animados, a partir de un guión de Benet Rossell y Carles Andreu, la producción ha sido obra de Isona Passola, la verdadera artífice de que *Despertaferro!* llegara a ser una magnífica realidad.

"Es una película que se gestó hace tres años y medio, a partir de una idea de Carles Andreu, un guionista catalán que trabaja en París, y Benet Rossell, un hombre muy polifacético, que también pinta, pero que ya había colaborado en *La plaza del Diamante* con Gustavo Hernández, en el guión –comienza por decirnos Isona Passola–. Cuando el guión llegó a mis manos, yo lo encontré fascinante y riquísimo, e inicialmente estaba previsto hacerlo en imágenes reales. Pero con actores era imposible hacerlo, porque se necesitaban unos decorados impresionantes. Entonces decidimos hacerlo en dibujos animados. Sabíamos que Barcelona, y Cataluña en general, tienen unos ilustradores buenísimos, hay una tradición del mundo del cómic impresionante, y además sabíamos que se habían hecho en Barcelona los fondos de *Yellow submarine*. Fue entonces cuando empecé a buscar empresas que pudieran hacer esto y descubrí Equip Produccions, con Jordi Amorós en cabeza, que acababa de producir una serie para TVE que se titulaba *Mofli, el último koala*, y que llevaban haciendo toda la publicidad, o la mayor parte de la publicidad de animación que se ve por la televisión en nuestro país y que han ganado numerosos premios en Cannes."

"Me pareció –sigue explicando Isona– que ésta era la empresa idónea, tanto por el empuje como por las ganas que tenían de hacer una cosa como *Despertaferro!*, así como por su profesionalidad. De este modo empezó la aventura de *Despertaferro!*, y, cosa muy curiosa, enseguida las reacciones fueron muy favorables. No digo que no fuese una batalla dura, pero hay que pensar que esta película es de las que ha recibido más ayudas de las instituciones públicas y privadas. Tiene ayudas de la Generalitat de Catalunya , del Ministerio de Cultura, de la Fundación de Servicios de Cultura Popular, de la Olimpiada Cultural y luego están los derechos de emisión por la televisión autonómica de Cataluña, TV-3. Pero aún así no era suficiente, porque esta película ha costado trescientos millones de pesetas, que es mucho dinero. En animación no se había hecho nunca en España una película con este presupuesto. Por eso salimos al exterior para buscar más ayudas, y encontramos a los alemanes, que han intervenido en la coproduc-

Trescientos millones de presupuesto y cuatrocientos dibujantes

ción. Empezamos también a pactar preventas. La película está prevendida al Japón y estamos en tratos con tres empresas americanas."

"Lo que se ha conseguido –afirma la productora– gracias al guión y a la gran calidad de todo el equipo que ha hecho posible la película, ha sido interesar al público extranjero. Se ha presentado en Milán, en Cannes, en el Festival de Lucca, y siempre con gran éxito. Claro que lo que ha representado la película en volumen de trabajo y de medios es extraordinario. Hay un millón y medio de dibujos y han trabajado cuatrocientos dibujantes durante tres años y medio, que se dice pronto, haciendo dibujo por dibujo, plano por plano. Jordi Amorós, el director, ha conseguido imágenes espectaculares, mediante la técnica del "frosted" (un sombreado hecho con lápices de colores y líquidos especiales que da un carácter tridimensional a los dibujos), que es una técnica que solamente se había hecho servir en un cortometraje que ganó un Oscar. Es una técnica poco habitual, pero que da excelentes resultados. Además, el dibujo japonés trabaja con una media de 150 dibujos por minutos, aquí hemos llegado a los 900 dibujos por minuto. Esto hace que todo se mueva mejor y que todo sea muy real."

El guión de *Despertaferro!* ha sido el resultado de un profundo trabajo de Carles Andreu y Benet Rossel, que han tomado como punto de partida las aventuras fantásticas que vive el pequeño Llúria, un niño de doce años de edad, que estudia EGB, y que se siente muy influido por la historia de los almogávares, unos guerreros catalanes que durante la Edad Media conquistaron los principales puertos del Mediterráneo, desde Barcelona hasta Atenas y Constantinopla. Lo más original del guión es que junto a las fantasías del pequeño Llúria, en ese mundo antiguo de los almogávares y de su cruel jefe Rocafort, se mezcla la presencia mágica de cuatro de las obras arquitectónicas del gran creador que fuera Antoni Gaudí, tales como el Parque Güell, la Sagrada Familia, el Palacio Güell y la Pedrera.

Despertaferro! (despierta, hierro) era el grito de guerra de los almogávares, y en ese mundo de violencia se ve metido el joven Llúria, quien en sus sueños es visitado por Ramon Llull, aquí el doctor Iluminado, quien le encomienda una misión: la de hacer que los almogávares vuelvan a Barcelona y depongan su actitud de mercenarios crueles y sanguinarios. El muchacho se lanzará a la aventura, acompañado del dragón Xiulet y de la seta Alioli, dos personajes extraídos del mundo arquitectónico de Gaudí, y tendrá que luchar contra el temible jefe almogávar Rocafort, a la vez que se enamora de la bella princesa Blanca de Constantinopla. La aventura de Llúria culminará con el regreso a Barcelona, donde con la ayuda de los tres Reyes Magos, en la misma noche de Reyes, convertirá el tesoro almogávar, hecho de pillaje y violencia, en una lluvia de juguetes para todos los niños de la Ciudad Condal.

Un aspecto importante en la película es la presencia de una excelente y cuidada banda sonora, que ha corrido a cargo del músico y compositor catalán Carles Cases, con la ayuda, en unos temas con-

en el mundo mágico de los almogávares y Gaudí

cretos, de Lluís Llach, quien ha compuesto dos canciones, una, un tema de amor, y otra, la marcha de los almogávares, un tema épico en la línea de *Viatge a Itaca*.

"Se ha dado importancia a la banda sonora –señala Carles Cases– en el sentido de que tuviese un tono muy cinematográfico, muy épico, como el que tiene la canción de los almogávares. Que siguiera un poco el tono que desde el principio se quiso dar a la película: una historia de amor y de aventuras, con mucho ritmo, que no aburriese nunca y que tuviera un punto mágico."

Carles Cases también explica que la música la ha compuesto paralelamente a la filmación de la película:

"Incluso muchas cosas sin ver las imágenes, aunque éstas nos estaban muy bien explicada por el director –afirma Cases–. Es el típico caso de un encargo ideal para un músico. Ellos tenían muy claro lo que querían: que fuese una música muy épica, con elementos muy mediterráneos. Yo, la verdad, no estaba metido en el mundo del cine, todavía estaba trabajando en arreglos de canciones y produciendo discos; y he visto que es un mundo en el que me quiero especializar. *Despertaferro!* es una de las primeras oportunidades que he tenido, y para mí ha sido muy satisfactoria. Los productores y el director tenían muy claro lo que querían, y yo creo haber acertado con sus deseos. Lluís Llach ha colaborado en dos canciones, porque la propuesta nos llegó en un momento que estábamos trabajando juntos y la mayoría de proyectos los hacíamos los dos, tanto en mis trabajos como en sus discos. Ha sido siempre un trabajo en común, por ello era lógico que pusiera dos canciones en esta película de animación."

Carles Cases ha tenido también muy claro que la música debía llegar a los espectadores, especialmente al amplio abanico de niños y jóvenes, de forma muy directa y actual:

"Toda la música que he compuesto para la película –afirma Cases– no es de la época, hay muchas cosas que son de ahora y son muy actuales, porque tampoco hacía falta ir a buscar temas tan primitivos. Incluso para que la cosa fuese mejor. La gente, especialmente la juventud, está acostumbrada a otros tipos de música y no se le podía poner sólo música de la época de los almogávares. La grabación está hecha con diez músicos que tocan instrumentos acústicos para dar el color. Es decir, que hay solistas como oboes, violines, percusionistas, trompetas y todo lo otro lo he hecho yo con sintetizadores, para dar un poco toda la dimensión musical. Hemos utilizado a esos diez solistas para que la música no quedara muy fría, ya que lo que es una máquina, como los sintetizadores, siempre suena muy frío. Creo que se ha conseguido algo bastante bueno.

La idea del guión de *Despertaferro!* por parte de Carles Andreu y Benet Rossell, nace como un homenaje a la ciudad de Barcelona:

"La idea –explica Carles Andreu– nace del deseo por parte de Bennet Rossell y mío de hacer un homenaje a Barcelona y a Gaudí. La idea central era el retorno de una persona (que se transformó en almogàvar) a Barcelona y el hecho de que Gaudí podía representar seiscientos años de historia, que va de los almogávares hasta ahora. Después, poco a poco, hicimos un cuento, que es en lo que ha quedado la película. Toda la fantasía infantil del protagonista sale del parque Güell de Gaudí. Estudiando los elementos de la arquitectura gaudiana, vimos que el "bolet" (la seta) era un personaje perfecto para darle animación y acompañar en sus aventuras a Llúria, lo mismo que el dragón: Xiulet, el animal que puede volar y que lo mismo puede ser bueno que malo. Todo nace del citado parque Güell y esa fantasía era la que tenía que desarrollar la historia de la película."

La realización de *Despertaferro!* fue una verdadera aventura y una lucha contra las muchas dificultades que representa el llevar a cabo una película de animación como ésta en nuestro país. Jordi Amorós, el director, lo explica así:

"Para hacer la película era necesario contar con los profesionales más buenos del medio. No fue nada fácil, ya que los mejores son primeras figuras aquí y en el extranjero, y están siempre muy ocupados. Permanentemente ocupados. No obstante, lo pudimos conseguir. ¿Hay alguien mejor para animar el baile de Blanca en Valentí Domènech? ¿Quién mejor que Enrique Ventura para recrear los escenarios gaudianos? Y Josep Solís tardó más de un año en animar la magnífica cena en donde es asesinado Roger de Flor, y también está Adolfo Usero, el genial dibujante de cómics, y Alfonso

Burillo, y un largo etcétera. Los mejores de cada especialidad, hasta totalizar cuatrocientos, entre dibujantes y técnicos."

En cuanto a la importancia del dibujo animado en el cine actual, la opinión de Jordi Amorós no puede ser más contundente:

"Con *Despertaferro!*, el *boom* de los biujos animados europeos no ha hecho más que empezar."

La más ambiciosa película de dibujos animados realizada en España

Enrique Ventura, juntamente con Fabiola Belzunegui, han actuado como directores de fotografía, es decir, que han buscado la luz ideal para cada escena, que en dibujos animados se hace pintando:

"Hemos huido de hacer la típica película de colores brillantes –señala Ventura–, y hemos adaptado los tonos a la concepción dramática de cada escena."

Aunque muy posiblemente lo más importante de *Despertaferro!*, dentro de lo que son las técnicas de animación, ha sido la utilización del "frosted".

"La técnica del 'frosted' es una novedad mundial en los largometrajes –apunta Jordi Amorós–, es muy cara, pero consigue unos efectos dramáticos impresionantes imposibles con el uso de las tintas planas. También he intentado conseguir un cierto realismo de reportaje en la escena final, donde se mueve la cámara simulando el movimiento de una 'cámara en mano' y he tratado de mantener la cámara, siempre que ha sido posible, siguiendo a la acción de los personajes, para evitar el efecto 'teatro' tan habitual en el dibujo animado."

Como pauta final de los valores y virtudes de *Despertaferro!*, que en su versión en castellano lleva por título *El grito del fuego*, cabe destacar que la película es el primer paso para la creación de una industria estable del dibujo animado en nuestro país.

CONOZCA LOS SECRETOS DE LA MAFIA

UN MONOGRAFICO ESPECIAL SOBRE
EL CRIMEN ORGANIZADO
DE

ediciones zinco

EXCLUSIVA:
TODO SOBRE
El Padrino III
Y EL CINE DE GANGSTERS

A TODO COLOR
SECCION ESPECIAL:
El Padrino PARTE III

A TODO COLOR
HISTORIA DEL CINE NEGRO
DE HOLLYWOOD

"Cuando hice Brenda Starr, me convertí en ella por completo", dice Brooke Shields. Acerca de su "hombre misterioso", Timothy Dalton, añade que "no puedo decir que le conozco".

Brooke Shields interpretó el papel y vivió la película. ¿Encasillamiento, quizá?

Por DAN YAKIR

BRENDA STARR, REPORTERA

Era la niña más famosa del mundo, antes de convertirse en uno de los rostros más bellos del cine. Brooke Shields, a sus veinticuatro años, después de pasar un tiempo en la universidad, vuelve a la pantalla, y no ha perdido ni un ápice de sus encantos. La protagonista de *Pretty Baby*, *El lago azul* o *Amor sin fin* reapareció en el filme independiente *Backstreet Dreams (Sueños Callejeros)*; en él interpreta a una terapeuta que ayuda a un chorizo de poca monta a entenderse con su hijo autista. Y luego, claro está, tenemos *Brenda Starr*, junto a Timothy Dalton, rodada cuatro años atrás, y a punto de estrenarse.

A pesar de este retraso, Brooke sigue teniendo fe en el proyecto. Ella es la periodista-investigadora del cómic, creada por Dale Messick, y comenta que le ha ayudado a cambiar su actitud ante el arte dramático.

–Actuar era divertido, porque era como la respuesta a la pregunta de '¿quién voy a ser hoy?'. Sigue siendo divertido, pero no por eso. Es mucho más enriquecedor; hay muchas facetas de mi personalidad que no llegarán a asomar siquiera sin la película adecuada.

–Cuando hice *Brenda Starr*, me convertí prácticamente en ella. He crecido con ella, y siempre me ha fascinado. Su tira sigue, creo que en el "Chicago Tribune", pero se ha modernizado demasiado para mi gusto: come galletas integrales y monta en bicicleta.

"Cuando yo la hice, tuve que cambiar de peinado y de vestuario, y eso me encantó. Es uno de los papeles con el que más me he identificado; lo malo es que es difícil salir del plató y no seguir siendo ella...

"Siempre ando pensando en cosas como "¿qué tono usará cuando llegue a casa?" o "¿como será cuando esté depresiva".

"Cuando estaba rodando *Amor sin fin*, estaba muy deprimida, y no sabía por qué. Era porque la mayor parte de la vida del personaje era deprimente. A veces te encuentras con que no sabes si tus reacciones son tuyas o de tu personaje, y eso no es divertido.

Brenda Starr está dirigida por Robert Ellis Miller, y la acción transcurre en 1947. La heroína de papel cobra vida ante los incrédulos ojos de su dibujante, Mike Randall (Tony Peck), y empieza a buscar aventuras propias.

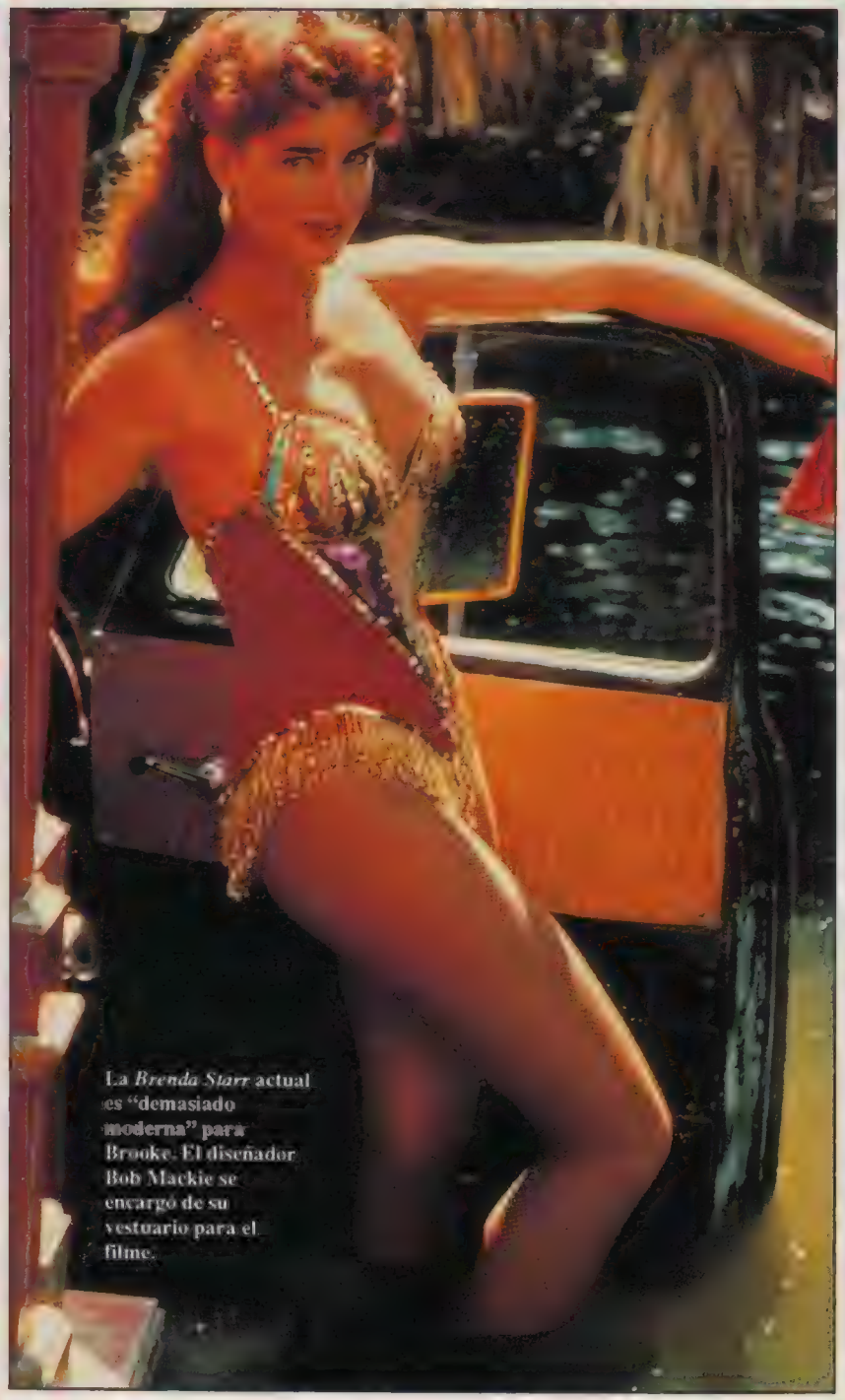
En continuo peligro. Brenda es capturada por unos espías rusos.

"Había riesgo en un par de escenas, porque el río estaba lleno de serpientes de todo tipo."

Randall se dibuja a sí mismo en la historieta, en un intento de salvar su trabajo. Livwrigt, el jefe de Brenda, envía a ésta detrás de una gran historia, "más gordo que lo de la bomba atómica", acerca de un ex científico nazi, desaparecido en Sudamérica. Este hombre parece tener la fórmula de un combustible espacial potentísimo y muy barato.

En su misión, Brenda debe enfrentarse a su eterna rival, Libby Lips (Diana Scarwid), y a dos espías rusos. Estando en las últimas, es rescatada por un hombre misterioso, con un parche en el ojo, Basil St. John (Timothy Dalton). Termina convirtiéndose en su ángel de la guarda, junto a Randall, que está enamoradísimo de ella, y que echa una mano cuando puede (a pesar de salir corriendo en alguna ocasión). Por supuesto, hay pirañas, cocodrilos, secuestros y aventuras sin cuento, de las que Brenda debe salir ilesa.

–Brenda tiene muchas clase y mucho estilo. Es divertida e inteligente.



La *Brenda Starr* actual es "demasiado moderna" para Brooke. El diseñador Bob Mackie se encargó de su vestuario para el filme.

Durante cincuenta años, Brenda Starr ha sido la heroína de las tiras de cómics americanas... a pesar de no aparentar más de veinticinco...

"Brenda tiene mucha clase y mucho estilo. Es inteligente y divertida".

Arte: Ramona Fradon

Personajes de Brenda Starr: © 1990 Tribune Media Services

Abre una cerradura con una lima de uñas, se da cuenta de que tiene una uña astillada, así que se la lima, y luego sigue con el cerrojo.

"En otra escena, pisa un cadáver y dice: "Perdone". Lo que me gusta de Brenda es que no tiene miedo a ser femenina, y, a la vez, tiene agallas.

"Intenta superarse a sí misma y nunca pierde su sentido del humor. Y físicamente es fuerte.

De acuerdo con la actriz, el mayor reto del papel era "...Aceptar un mundo completamente irracional; es decir, montar un cocodrilo, y cosas por el estilo... Eso es lo más difícil para mucha gente. No hay que reírse de ello, ni sacarlo de su contexto."

La propia Brooke hizo muchas de las escenas que requerían doble.

"Eran cosas de acción física, como nadar, volar en el trapecio (en el circo donde Brenda es secuestrada), montar el cocodrilo... que era mecánico, no de verdad, y muy resbaladizo.

"Había verdadero peligro en un par de escenas en el río, porque había allí serpientes de verdad, y de todos los tipos.

"En una de esas escenas, el director le dijo a uno de los especialistas que viniera por detrás y me metiera la cabeza en el agua. Por supuesto, a mí no me dijo nada. Así que cuando me pilló por sorpresa, grité y entré en el agua con la boca abierta: tragué bastante. Empecé a debatirme, porque no me soltaba. Lo pasé fatal. Cuando me incorporé, lloraba y todo. Me repuse pronto, eso sí."

Todas las fotos de Brenda Starr: Cortesía de Dan Yakir.

Brenda Starr: © 1987, 1990 New World Pictures

"Lo que más me gusta de Brenda – admite Shields–es que no pierde su feminidad."

A pesar de este incidente, la actriz no le guarda rencor al director. De hecho, no necesitó demasiada dirección.

Esto se debe al intenso período de investigación previo al rodaje, un lujo que no está al alcance de todos los filmes de bajo presupuesto. "Todos estábamos muy metidos en nuestros personajes, y muy centrados en lo que hacíamos.

Pocas indicaciones más se nos podían dar. Rodábamos, salía bien y el dire decía 'Fantástico, fantástico, vamos a por la siguiente'".

De Timothy Dalton, todo un galán, tiene agradables recuerdos; lo único que lamenta es no conocerlo mejor.

–Timothy es un hombre misterioso, igual que su papel en la película.

"Tuve una larga charla con él, ya de vuelta a casa. Es un hombre muy reflexivo, con una actitud muy pensativa hacia las cosas. Puede que ello se debiera en parte a su papel. Es muy correcto con todo el mundo, y no se da ínfulas. Pero no puedo decir que le conozco.

Brooke tiende a ser muy dura consigo misma cuando analiza su actuación.

–Y no se debe sólo a que Hollywood es exigente y selectivo y que, cuando no apruebe tu trabajo, para ellos seas un fracaso.

"Todavía funciono así un poco, pero empiezo a darme cuenta que mi propia aprobación es más dura si cabe, pero más valiosa.

"Cuando volví de Princeton, no es que fuera más inteligente porque aprendí esto, aquello y lo otro, sino porque aprendí a desarrollar mis propias ideas. Tengo que confiar en mis propias opiniones, y ser consciente de que me queda mucho por aprender.

A pesar de todo, Brooke está muy satisfecha de Brenda Starr.

–Mi trabajo es mi vida. Antes puede que no, pero ahora lo es. Soy mucho más vital, más feliz, cuando estoy rodando una película.

"Eso me asusta. No creo que sea bueno: tu vida no puede venir dictada por tu trabajo. Tengo que aprender a encontrar esa chispa de vida fuera del cine también."

Las fantasías de Starr

Robert Ellis Miller, director de películas como *Reuben, Reuben* o *Bed and Board (Mesa y cama)*, intenta su primera fantasía de evasión con *Brenda Starr*. "Para mí, ha sido un desafío profesional, y he salido bien parado de él. La película fue rodada en Jacksonville, a las afueras de Louisiana (se supone que era el Amazonas), y en San Juan de Puerto Rico."

Y según él, no se fue más lejos porque "había problemas con el asunto de los derechos de vídeo.

Todo estaba parado, en manos de abogados. Resuelta la disputa, el distribuidor, New World Pictures, la ha revendido. El nuevo propietario de los derechos parece querer arriesgarse a su estreno."

Después de todo, Robert Ellis Miller ya lo dijo en su presentación en los festivales de Cannes y Taormina: "El pequeño avance de *Brenda Starr* tuvo una muy buena acogida por parte del público."

–Dan Yakir

HOMBRES Y CIENAGAS

La Cosa del Pantano *tiene su propia serie de televisión. ¿Echará raíces o acabará plantado en vídeo?*

Por BILL WILSON

Ha sobrevivido a numerosos encuentros con los mutantes de Arcane, a las amorosas intenciones de Abby, la nieta del médico del pueblo, a dos no muy fieles adaptaciones al cine y a un "tête-à-tête" con Jesucristo en persona. Pero la *Cosa del Pantano* (The Swamp Thing) se enfrenta al enemigo más poderoso que nunca tuvo: los índices de audiencia.

Esta serie semanal, de media hora, ha sido producida por la MCA Television y BBK Productions; la *Cosa del Pantano* es producto específico del medio. La historia narra las aventuras de un ser semivegetal, que se mueve entre las sombras mejor que a plena luz; es amigo del joven Jimmy Kipp, a quien nadie cree por ser el mentiroso del pueblo. Jimmy vino de la ciudad a vivir con sus abuelos, en una granja

Fotos de la Cosa del Pantano: © 1990 Julie B. Fletcher/BBK Productions.

El niño amigo de la Cosa del Pantano es Jesse Zeigler. Su madre, que no se lo cree, es Carrell Myers.

Para mantener la tradición de Len Wein y Berni Wrightson en el cómic, Arcane seguirá creando infaustos monstruos, como la doncella del Pantano, o este horrible "Chico Sapo".

cerca de los dominios de la Cosa. La batalla de la Cosa contra el Dr. Arcane y su cuadrilla de mutantes es constante; la Cosa inicia una cruzada en solitario para mantener su hábitat y, de paso, proteger a los inocentes.

La Cosa del Pantano tenía que estrenarse como serie de TV en EE.UU. el 27 de julio, y continuar hasta octubre. Para llegar a este punto, reparto y equipo han tenido que estar rodando episodios cada tres días, con una jornada de dieciséis horas durante seis días a la semana; los trece episodios completos se filmaron en siete semanas, eso sin contar el tiempo de postproducción.

Estando así las cosas, una decisión de última hora ha exhibido el piloto a finales de verano, como "première", y se anunció en todos los medios que saldría para el otoño. Así se podría ganar tiempo para atar cabos sueltos.

Mark Lindsay Chapman es el malísimo Dr. Arcane -un papel en el que se interesó Anthony Perkins, antes de embarcarse en el rodaje de Psicosis IV.

En manos de productores como Joseph Stefano (*En los límites de la realidad*, *Psicosis*) y Boris Malden, *La Cosa del Pantano* ha sido realizada para agradar directamente al público amante del género, que sigue series como *Alfred Hitchcock Presenta* o *Ray Bradbury's Theather*.

–Empezamos el otoño pasado– explica Malden– pero no estuvo todo listo hasta marzo. La cuestión era encontrar a alguien que le diera un matiz creativo, y ahí es donde entra Joe Stephano. La serie lleva su sello, sin duda, pero tenemos que ajustarnos al cómic y a la película anteriores, por lo que debemos seguir esas directrices. La dirección que han tomado los personajes ha dependido de Joe. Mis responsabilidades son producir la serie, unir las piezas, hacer que funcionen, pagar las facturas... la parte divertida, vamos.

El ritmo frenético de rodaje ha presentado muchos problemas. "Las noches no son muy malas, pero hay días que hemos estado a 40 grados y con un 90 por ciento de humedad: una semana de esto, y todo el cuerpo se te resiente.

Malden nos cuenta que el equipo trabajó en el último rincón de los estudios Universal en Florida, matando mosquitos y rociándose los unos a los otros con insecticida; luchando contra los elementos y el bochorno nocturno, intentando tenerlo todo listo para empezar de nuevo a las 6.30 de la mañana con el segmento siguiente. Y aún tenían humor para bromear entre tomas.

–Todo el asunto de postproducción y efectos especiales se ha llevado de acuerdo con las premisas de Century III: un tiempo de rodaje de tres días y toda una semana para componer la música del episodio. Yo hubiera deseado filmar un episodio en dos semanas. Siempre quieres disponer de algo más de tiempo, pero estamos en un medio en que no se sabe lo que está bien o lo que no. A veces, los proyectos más artísticos son un fracaso financiero, y viceversa.

Sobre las comparaciones de presupuesto con las series producidas por cadenas de TV, Malden opina:

–Tenemos que aceptarlo: tenemos menos dinero que si estuviéramos filmando para CBS, ABC o NBC, porque la tele por cable no genera tantos dólares de publicidad. Tienes que apañártelas con lo que te dan, y que funcione. Eso no

Personajes de la Cosa del Pantano: © y TD 1990 DC Comics Inc.

influye para nada en la calidad del guión, pero el presupuesto es lo que determina cuánto vas a estar en un escenario o cuántos exteriores pueden salir en un episodio. Hay que hacer sacrificios, y procurar que no afecten a lo que se ve luego en la pantalla.

La tarea de recrear a la *Cosa del Pantano* para la TV recayó en el trío formado por Chet y Lisa Zar y Jim Gardner, parte integrante de los Estudios Alterian, de Tony Gardner, y en cuyo currículum se cuentan *Darkman* y *The Blob*. Usando los moldes del "traje de pantano" creado por Carl Fullerton para la última película, Alterian creó cara, manos y pies nuevos, para "humanizar" al personaje. Ello también reducía el tiempo de maquillaje, y el rodaje podía ser más rápido.

"Diseñamos tres rostros para la Cosa, y los productores escogieron el más sutil, el más humano –explica Chet Zar– En cambio, el que era más fiel al cómic, fue desechado."

Por supuesto, Dick Durock debe estar acostumbrado a la terrible silla de maquillaje, después de haber interpretado al personaje en sus correrías por el cine.

–Siempre dices "nunca más" –bromea Durock– y siempre acabas haciéndolo de nuevo. Sin necesidad de hacerlo, estos chicos han reducido las cinco prótesis faciales a una; ahora es mucho más fácil. Pero nunca te acabas de acostumbrar.

Liquidado el asunto, el mayor reto para el equipo de maquillaje ha sido el gran número de mutantes y monstruos originados por los experimentos secretos de Arcane.

–Un episodio requería la aparición de una "Mujer del Pantano", y sólo teníamos un día para hacerlo. –comenta Lisa Zar –Y eso que requería el mismo tipo de disfraz de cuerpo entero que tiene la Cosa. *Swampy* no es el tipo de personaje al que le creas cara y extremidades y le pones una camiseta y unos pantalones. Tuvimos que crear el disfraz a partir de un traje de cuerpo entero, y añadirle elementos "pantanosos" a los que echamos mano.

Sobre qué es lo que le hizo colocarse el disfraz de nuevo, Durock afirma:

(Maquillaje de Alterian Studios)

–Me hicieron una oferta que no pude rechazar; además, Joe Stephano era el responsable de mi serie favorita de TV: *En los límites de la realidad*. Los guiones dejan sentir su influencia: escritos inteligentemente, brillantes y adultos.

Para hacer comparaciones con las películas anteriores, ¿quién mejor que el hombre que ha dado vida a la Cosa en las tres ocasiones?

–La serie de TV tiene su propia entidad. La verdad es que la última película no fue nada del otro jueves. Quisieron que fuera infantiloide... ellos verán. El pasarla el viernes por la noche, a las 22.30, deja claro de que no es para niños. Tampoco es que sea sangre, sudor y tripas. En eso es bastante diferente de las películas, especialmente de la última. A partir de ahora, la Cosa será una masa enorme y adorable.

Con esta visión adulta, el ángulo humano de Alec Holland, atrapado en un cuerpo fangoso, se toca más. "No es tan patético como eso. Bueno, hay un poquitín, pero lo interioriza mucho. Siempre aparece justo a tiempo, pero no es como John Wayne, pegando 87 tiros con su 'Winchester' contra los malos. Es más un cruzado oscuro, deprimido por cómo va el mundo, que un superhéroe. Intenta por todos los medios no matar criatura viviente alguna: tiene métodos alternativos para solucionar las cosas. La Cosa hubiera preferido ser un hombre a ser un engendro verde, pero ha aceptado que nada cambiará. El conocimiento de lo que era antes es su salvación. Cuando ve a una mujer, aún siente deseos; por supuesto, no hace nada, a excepción de frustrarse."

–Por lo que he visto, la serie es más fiel al cómic, pero siempre me remito a los guiones para saber qué es lo que tengo que hacer. Estamos hablando de un personaje con unas miras muy limitadas. Es fácil caer en un extremo o en otro, así que tienes que quedarte en el punto medio, y ahí es donde los guiones se definen. Al principio parecían un poco perdidos, pero encuentran el rumbo enseguida. El rasgo distintivo de la serie es que no se basa en lo asqueroso, en los tacos o en el sexo, pero sigue siendo una serie para adultos. Si quieres ver satisfechas dudas como ¿cuántos brazos arrancarán por episodio?... bueno, mejor que cambies de canal. La cosa no va por ahí.

Para el papel del Dr. Arcane, los productores contactaron con el actor Mark Lindsay Chapman, quizás el actor más famoso por no hacer un papel. Chapman iba a interpretar a John Lennon en la

película biográfica de la NBC sobre el ex Beatle, pero Yoko Ono impidió que Mark fuera el elegido, por la coincidencia de apellidarse igual que el asesino de su marido.

Aquí Chapman interpreta a un Anton Arcane más joven y sofisticado. Arcane es el científico malévolo que vive en el pantano, muy conocido en la ciudad. Veterano de las series por episodios, Chapman siempre es el "malo" de la película: por ejemplo, él es Charley en *Falcon Crest*. Acostumbrado a hacer papeles de los que los espectadores disfrutan odiando, Chapman adora a Arcane.

"Todos tenemos una parte oscura en nuestra personalidad, la que escondemos de los demás. En el caso de Arcane, es un poco más negra, más maligna, pero hace un excelente trabajo escondiéndola tras esa apariencia de hombre de mundo. Sin embargo, los cómics y películas anteriores daban pocas pistas sobre cómo desarrollar a 'su' Arcane."

–No he visto las dos películas, pero he leído algunos de los tebeos, porque a mi hijo Fabian le gustan mucho. Sabe mucho más sobre la Cosa que yo. Está un poco enfadado, porque tengo que interpretar al Dr. Arcane: eso significa que el me odiará, sus amigos me odiarán: y si lo hacen, es que papá ha hecho un buen trabajo. Espero que la gente me odie, creo que lo harán –ríe.

–Cuando hice la primera prueba, sabía que estaba en lo cierto. Yo me revelé como el reflejo del tipo que salía en las páginas del cómic. Con el desarrollo de la serie, Arcane se ha hecho más malvado, más maquiavélico. Como en *Batman*,

hay algunos elementos para niños, pero la mayor parte van destinados a los adultos. Yo interpreto a Arcane "demasiado bien", pero no es el personaje cachondo que fue el *Joker* de Jack Nicholson. Cuando estoy en mi madriguera, soy malvado, pero cuando voy por la calle, hago apariencia de buena persona. Cuando vuelvo a mi guarida, vuelvo a ser el de siempre. Se parece mucho a mí. Majo cuando estoy fuera de casa, pero cuando llego... soy Dr. Jekyll y Mr. Hyde.

Jimmy Kipp, el pequeño amigo de la Cosa, es interpretado por Jesse Zeigler, un actor de diez años, y ya veterano de la TV. Para redondear el reparto, tenemos a Carrell Myers, actriz invitada en *Corrupción en Miami*, el *Equipo A* y *MacGiver*, en el papel de Tressa Kripp, la madre soltera de Jimmy.

Con trece episodios "enlatados", todos los interesados están satisfechos con los progresos que va haciendo el programa. ¿Y qué pasaría si la Cosa del Pantano emulara el éxito de *Batman* en los cines? "Bueno, esto no es *Batman* ni *Dick Tracy* –dice Durock–, pero si tiene éxito, ¡podrían llamarme para rodar un anuncio de vitaminas!"

Algunas X-imagenes de estas páginas puedes conseguirlas en pósters, trípticos y chapas de Marvel Comics.

EXPERIENCIAS MUTANTES

Después de dieciséis extraños años de narrar sus proezas, Chris Claremont reconsidera a los Increíbles 'X-Men.

Por PATRICK DANIEL O'NEILL

"Puedo confirmar que el año que viene por estas fechas el universo mutante Marvel no se parecerá en nada al que hoy conocemos –dice el escritor de los *X-Men*, Chris Claremont– Ninguno de los tres cómics continuará igual: ni los *New Mutants (Los Nuevos Mutantes)*, ni *X-Factor (Factor X)*, ni *X-Men*." (Todos estos títulos son publicados en España por Comics Forum.)

Claremont ha estado escribiendo las aventuras de la serie con más solera durante más de dieciséis años, uno de los encargos continuados más largos de la historia del cómic moderno. Admite que para mucha gente, no es un trabajo tan prestigioso como lo fue.

–Estos últimos años se ha puesto muy de moda denigrar a *X-Men*, o a sus ventas. "Ah, Son los *X-Men*, ¿A quién le importa si venden cuatrocientos mil o medio millón de copias al mes? Ya no es lo que era, el guión es flojo, los personajes son flojos, la gente sólo lo lee por costumbre." Hemos llegado a la conclusión de que esto va a cambiar rápidamente. Hay un motivo por el que *X-Men* ha sido la serie de cómic con mejores ventas en los Estados Unidos casi una década, y vamos a recordárselo a la gente. Ésta aún es una serie muy avanzada, en muchos aspectos.

Pero mientras se prepara para abrir nuevos caminos en el mundo del cómic, Claremont está reduciendo su agenda de trabajo, devolviendo todos sus encargos mensuales excepto *X-Men*.

–No, Chris Claremont no se ha quemado –ríe– Este cómic engaña, estamos sacando quince números cada año. También hago algunos números de *Excalibur* para Terry Kavanagh, y tengo entre media y una docena de proyectos especiales más o menos terminados, *Excalibur*, *X-Men*, *Wolverine* (publicado en España por Comics Forum como Lobezno), un especial de *She-Hulk* que estoy haciendo para Bobbi Chase. Y ando terminando una novela para Ace Books (*Grounded [Estrellado]*, la continuación de su primer libro, *First Flight*), y cuando acabe con ésta voy a empezar con otra. No creo estar quemado. Es un cambio de orientación desde la serie mensual normal a otros proyectos que me den un poco de variedad, una oportunidad de acercarme a un estilo o imagen de guiones y medios de producción que no puedes utilizar en un cómic mensual. No puedes explicar una historia tipo "meltdown" (mezcla) en una serie de *X-Men*, *Excalibur*, *Wolverine* o lo que sea. Cosas de éstas son las que quería explorar.

Uno de los últimos títulos que Claremont ha dejado de escribir regularmente es *Excalibur*, las aventuras del equipo mutante inglés de la Marvel. Muchos fans se vieron sorprendidos, pues Claremont había dicho a menudo que algunos de éstos eran de sus personajes favoritos. "Dejar *Excalibur* fue una decisión conjunta del editor y mía. Tenía muchos proyectos, quería terminar mi novela, había media docena de ediciones especiales de *Excalibur* esperándome... Francamente, el libro ya no era tan divertido sin su dibujante, Alan Davis. Tenía que dejar algo que no fuera *X-Men*. Decidí dejar que otro hiciera *Excalibur*. Haré las ediciones especiales, y si puedo sacarlas todas me van a dar más trabajo que la producción regular de un año.

–Dejé Wolverine porque no tenía tiempo. *X-Men*, *Excalibur* y *Wolverine* sumaban cuarenta y cinco ejemplares por año, sin contar los otros proyectos. Simplemente, el día no era lo bastante largo."

Pero a Claremont nunca acabó de convencerle una serie en solitario para Logan.

–Desde el principio me opuse a la idea de la serie Wolverine. Creo que es un error. El personaje y la compañía habría salido ganando con una serie limitada cada año. Así limitas el riesgo de sobreexponer y debilitar al personaje. Siempre debes dejar al lector ansioso de más, pero la actitud que manda en la compañía es dar a los lectores todo lo que desean, hasta que explota el globo, y se acabó. "¿Cuantos Superman podemos editar? ¿Y Spiderman? ¿Y Castigador? ¿Wolverine? ¿Aliens?" Hay una presión terrible sobre el creador para que produzca; pero el problema es que los jefes comprendan que pensar en ello como un producto -

El enorme número de personajes con los que debe lidiar Claremont en los *X-Men* impide que el escritor pierda interés.

Aunque permitieron a Cable, Tormenta y Cíclope que dirigieran grandes equipos conjuntos, los cruces entre muchos títulos no es algo en lo que Chris Claremont confíe demasiado.

como piensas en una hamburguesa- tiene muchos inconvenientes. Por otra parte, es muy difícil discutir sobre ventas de trescientos o cuatrocientos mil. "¿Por qué no hemos de hacer esta serie, si cada años vamos a vender cuatro millones de ejemplares? Esto no es un fallo".

Y en lo que respecta a los increíbles *X-Men*, dieciséis años es mucho tiempo para escribir sobre cualquier cosa, no digamos de un grupo de mutantes disfrazados. ¿Como se lo monta Claremont para tener nuevas ideas, después de tanto tiempo? "En principio, hablas de un reparto con más de 20 personajes principales, es decir, ancho y profundo. Añade el reparto secundario, los villanos, y encuentras a una gran mezcla de gente con la que jugar, y sobre la que dibujar. Parte del truco es si un equipo está un poco pasado, cambiar ligeramente la línea."

Aunque a Chris Claremont no le importe rascar en el pasado de Logan y enfrentarlo contra Arcángel, cree que la serie se arriesga a una "descarada sobreexposición y debilitación" de Lobezno.

Dibujos de los trípticos: Jim Lee/Scott Williams/Color: Greg Wright.

Dibujos de Chapas (círculos): Jim Lee/Color: Paul Mounts.

Los días de los Nuevos Mutantes están contados.

Una nueva imagen de Pícara, mientras vuelve a saludar a Magneto.

Arte: Jim Lee/Scott Williams

Puede que Havok se una a los nuevos *X-Factor*, perseguidos por el gobierno, mientras Jean Grey vuelve a los *X-Men*.

–Igualmente, cada cambio en el equipo creativo, sea un nuevo editor o un nuevo dibujante, trae un cambio a la colección. El punto de vista de Bob Harras sobre los *X-Men* es diferente al de Ann Nocenti, que a su vez es diferente al de Louise Jones (Simonson), que es diferente de los de Jim Salicrup y Roger Stern. Y también, la versión de *X-Men* de Dave Cockrum no era ni la de John Byrne, ni la de John Romita Jr., ni la de Marc Silvestri, Paul Smith, o ahora, Jim Lee. Cada dibujante, cada editor que viene a la colección tiene su propia carpeta, que mezcla con la mía de forma diferente. La sinergia que resulta es diferente cada vez. Los guiones que escribo con Jim no son los que escribo con Marc ni con John Romita Jr. La forma en que escribo *New Mutants* con Bill Sienkiewicz no es la misma en que lo hice con Sal Buscema ni con Jackson Guice. A veces el equipo funciona. A veces, no. Ésta es la gracia del dibujo. Afortunadamente, en *X-Men* hemos tenido una extraordinaria sucesión de compenetraciones creativas, independientemente de cuanto haya cambiado.

A pesar de que Claremont promete que el "cross-over" *The X-Tinction Agenda* (Agenda de X-Tinción) tendrá ramificaciones para los *X-Men* y sus amigos, dice que los guiones multitítulo están convirtiéndose en un problema.

–Lo peor de estas serie son los cruces. Al menos durante cinco meses, los tres del cruce, el de antes y el de después, y a veces mucho más, no puedes desarrollar tu historia. Has de luchar con un estorbo adicional. Incluso si después abandona tu historia, implica que debes apartarte de tu línea y meterte en la de otra persona. Para Jim Lee, por ejemplo, es como escribir tres guiones a la vez. Los *X-Men* no se desarrollan sobre sí mismos; un episodio de los *X-Men* dirige a uno de *New Mutants*, que a su vez sigue en uno de *X-Factor*, que termina de uno de *X-Men*. Has de seguir todas las colecciones cada mes. Esto implica que te líes a menudo.

–¡Y los problemas de coordinación! No puedo hacer mi guión hasta que alguien termine el suyo, que no puede terminar hasta que yo haga el mío. Has de seguir la pista a un número enorme de personajes a la vez, cada uno de los cuales sigue su propia dirección. Creo que los dibujantes y escritores sólo piensan en terminar el cruce y volver a lo guapo, su propia historia. Lo malo es,

Incluso con todos los cambios que van a sufrir los libros de mutantes, ¿alguien duda de si Wolverine seguirá siendo parte del equipo?

X-amenes y X-plicaciones

Bob Harras, editor de los *Increíbles X-Men*, los *Nuevos Mutantes* y *X-Factor*, promete que van a pasar muchas cosas este año en los equipos de mutantes favoritos de Marvel.

–Sé que hay gente que dice esto constantemente, pero de veras vamos a hacer muchas cosas con las series-X. Creo que es bueno sorprender de vez en cuando, y decir "Hey, haremos algo totalmente inesperado".

–Después de *The X-Tinction Agenda*, los *X-Men* son enviados al espacio exterior para rescatar al Profesor X –dice Harras –Lila Cheney (la novia de Cannonball) escapa del imperio Shi'ar, y vuelve a la mansión de los *X-Men* para decirles que Xavier está en peligro, por lo que se lanzan al espacio a rescatarle.

Además de unir a los *X-Men*, *X-Factor* y los *Nuevos Mutantes* para salvar a su mentor original, esta serie tendrá dibujos de los artistas de la serie regular: Jim Lee, Michael Golden, Rick Leonardi, y del antiguo dibujante de los *X-Men*, John Byrne.

–Es una manera de pasarle algo a Jim –apunta Harras– y además de tener un buen equipo dibujando los *X-Men*.

–Vamos a hacer un episodio centrado en Magneto y Pícara, que desarrollará su relación y los conducirá hacia una nueva historia. Será el enfrentamiento entre Magneto y

Una vez solucionado el conflicto de los Genosha, los X-Men salen al espacio para salvar a Xavier.

Thaladene, el personaje de *Savage Land (Tierra Salvaje)* que también tiene poderes magnéticos.

Según Harras, los *X-Men* irán entonces hacia Muir Island, para relacionar la historia con la de *The Shadow King (El rey de las sombras)*, quien controla a Moira McTaggert y al resto de los habitantes de la isla. Aunque admite que el resultado de la aventura aún no se conoce, promete que derivará en una nueva serie de *X-Men*, que saldrá a finales de julio o principios de agosto.

–Estamos planeando que varios miembros clave de X-Factor, por no decir todos, vuelvan al redil y se conviertan en *X-Men* de nuevo. Diría que Cíclope, la Chica Maravillosa y la Bestia son casi seguros. Uno de los motivos es que si vamos a tener un nuevo número 1 de *X-Men*, sería lógico reunir a los cinco miembros originales.

–*X-Men* tendrá periodicidad quincenal, pero no pude decirse lo mismo de *Los Nuevos Mutantes*, pues el último número de la serie será el 100. Sin embargo, los fans de esta serie no deben preocuparse, pues Marvel piensa sacar de nuevo a Cable y sus cargas en una nueva serie, este verano.

–*X-Factor* va a sufrir varios cambios también, que se basan en que como Mystique ha muerto, *Freedom Force* va a disgregarse. Además de algunos miembros de X-Factor que van a unirse al grupo, estamos pensando en otros candidatos, incluyendo uno muy sorprendente, pues nunca ha estado en un libro de mutantes desde su aparición. Havok tiene muchas posibilidades de entrar, después de lo que le pasó en *The X-tinction Agenda*.

Aparte de algún nuevo miembro en X-Factor, Bob Harras admite que es posible que no se introduzcan nuevos personajes en el futuro.

–Creo que tenemos personajes más que suficientes para que todo el mundo esté contento durante los próximos ciento cincuenta años. Todo lo que hemos de hacer es afinar un poco el reparto, y devolver los *X-Men* a su origen. Quiero reunir todas las historias, y comenzar los noventa con nuevos argumentos.

—Michael McAvennie

... PERO NO TIENE OCASIÓN DE ENCONTRAR LAS RESPUESTAS.
¡ARREGLA COSAS.
¡UNA BANDADA! ¡ESA... ALUCINACIÓN, DEBÍA DE SER UNA ESPECIE DE ¡REACCIÓN!
¡HOLA!
EH, ¿QUIERES VENIR? EL DESIERTO ES MUY BONITO.
¿TE HA GUSTADO LA DUCHA, MEIN FREUND?
¡VAMOS!! ¡VIERA LO QUE VIERA KURT, ES LA INFRASOL, ASÍ QUE NO COGERÁ MOS RIESGOS!
TODOS SOIS INDIVIDUOS... CON VOLUNTADES DE HIERRO
¿ECHO UN CABLE, PETEY?
GRACIAS, MI PEQUEÑO CAMARADA, PERO NO. ESTA PRUEBA ES SÓLO PARA MÍ.

que tal como es la industria, es muy improbable que terminen estos cruces.

Claremont dice que no tiene miedo de perder el contacto con su audiencia, aunque lectores individuales pierdan interés por los mutantes. "Trato de mantener algunos *X-Men* a la última moda. *Jubilee* es un personaje más relacionado con la cultura moderna que, digamos, *Cíclope*... pero es duro. Llega un punto donde el escritor y el lector se pelean. La mitad de las cosas que al lector le gustan yo no las tocaría ni con pinzas. Siempre hay el peligro de que, si empiezas a crear personajes demasiado en la 'movida', uno, quedes como un fantasma, no hagas más que poner datos para quedar bien, y dos, termines buscando información como un loco. Recuerda cuando *Superman* o *Los Cuatro Fantásticos* se encuentran a los Beatles. '¡Hey, vamos a cortarnos el pelo como ellos! ¡Que guay!' Las cosas cambian muy rápido. Lo que has de hacer es que los personajes sean coherentes con su estrato cultural, no la colección en sí."

Una manera de mantener un cómic en marcha, dice Claremont, es cambiar la imagen del dibujo.

–Hay ciertas imágenes, cómo se hacían los cómics en 1963 no es como en 1968, o en el 73, o el 88, o el 93. Se debe a la evolución del estilo. El estilo Todd McFarlane, que ahora está muy de moda, ni habría pasado por la puerta hace quince años. Igualmente, el estilo de Dave Cockrum, tan efectivo en la *Legión de Super-Héroes* y los *X-Men* en los años 70, no valdría nada hoy.

Hasta el mismo Claremont admite que no va a escribir *X-Men* hasta que se muera, pero cree que la serie morirá el día que deje de hacerla.

–Por lo que a mí me importa, pueden cancelarla cuando me vaya... si me voy. ¿Qué tipo de escritor va a sustituirme? Un cruce de Archie Goodwin, Neil Gaiman, Walter y Louise Simonson, con un toque de Jim Lee y Frank Miller, y mejor si puede dibujar su propio material, para que no tengan que preocuparse por ello. ¿Qué tipo? Uno realmente bueno.

–Cuando deje la serie, no voy ni a leerla durante un año o más. Cualquiera que lo coja cuando yo me marche va a tener un punto de vista diferente sobre los personajes, aunque piense que su visión es exactamente igual a la mía. Peter David dijo una vez, escribiendo Wolverine, que lo hacía exactamente igual que yo, es decir, de la forma en que él veía el personaje. Sin embargo, al leer la historia en la que había introducido a Wolverine, vi a un personaje completamente diferente. No era mi personaje, pero para Peter sí lo era. Lo que demuestra que aunque intentes imitar a otra persona al cien por cien, no tienes garantías de éxito. *Excalibur* escrito por otras personas no tiene nada que ver con el que yo hacía. No es mejor ni peor, es diferente. Simplemente diferente. Estoy seguro que otros escritores sienten lo mismo que yo cuando empleo a sus personajes.

¿Por que los *X-Men* han mantenido su popularidad durante los dieciséis años que Claremont los ha dirigido? Dice que es inherente al concepto.

–Los *X-Men* han mantenido su nivel, no porque el dibujo sea increíblemente impactante o porque los guiones sean absolutamente brillantes (aunque creo que a veces pasa, incluso simultáneamente) sino por el concepto central de *X-Men*, la idea de parias, de rebeldes sin causa. Tiene algo que es tan fuerte hoy día como lo fue hace dieciséis años, cuando comenzamos.

–La fuerza de la colección es que, si eliminas todas las tonterías, y todos los disfraces con maillots, y todo lo superheroico -y te quedas con la base-, sacas algo que casi ningún cómic tiene: la naturaleza del prejuicio. Son personas que, sin cometer ningún delito, simplemente por su nacimiento, han sido expulsados como parias de la sociedad. Se les mira con sospecha, y a veces con odio. Es algo con lo que todos podemos identificarnos. Los adolescentes se sienten identificados porque es como ven al mundo de los adultos, que los rodea y encierra; toma a cualquier minoría, pueden sentirse identificados. Sea racial -negros, hispanos, asiáticos- o cultural -homosexuales, por ejemplo–. Es una serie que, fundamentalmente, habla de la relación de una minoría y la mayoría, las tensiones resultantes, y los prejuicios que salen de ello. Y el deseo de vencer estos prejuicios, sea como sea.

–Incluso en las partes más banales, incluso en las más gratuitas -y en dieciséis años, las puedes encontrar- este tema es parte de *X-Men*. Este tema lo hace diferente del resto de los cómics. Para mí, si algo puede explicar por qué la serie aún aguanta, es esto. Cuando compras los *X-Men*, hay algo más -potencialmente- que sólo cómic, que sólo veintidós páginas de golpes y porrazos, carreras y gritos. Hay algo en la audiencia que lo quiere así. Espero que haya gente que esté cansada de que les marginen, y de que todo se dé por sentado. CS

Despertando a los ALIENS

Por ERIC NIDEROST

La reina madre puede ser la protagonista de las aventuras de *Aliens*

Todo el arte de *Aliens*: Cortesía de Mark A. Nelson y Dark Horse Comics.

En el espacio, nadie puede oír tus gritos. Pero los fans de la Ci-Fi soltaron un bufido de placer cuando la tan esperada secuela de *Aliens* llegó a las pantallas. *Aliens* fue un auténtico bombazo, y los rumores de una tercera parte corrieron como la pólvora. El problema es que, ya se sabe, una película puede tardar años...

Es por ello que los fans tienen algo que celebrar con la aparición del cómic de *Aliens*. Producido por Dark Horse Comics y con licencia de la 20th Century Fox, esta serie de seis números ayudará a que los ánimos no decaigan. Es bimensual y en blanco y negro; su guionista, Mark Verheiden, es reputado en los círculos del tebeo por *The American* (El Americano). De la parte visual se ocupa Mark A. Nelson.

Cuando la Dark Horse contactó con Verheiden para ver si le tentaba el proyecto, el guión salió casi sin pensarlo.

–Me gusta escribir sobre el futuro, y que además sea algo terrorífico. Los cómics son mucho más cerebrales que las películas. Te permiten meterte en la cabeza de un personaje y ver en qué tipo de cosas horribles y rastreras está pensando. Esa es mi meta en *Aliens*.

»La mía es una historia autosostenida, con una trama propia. No se sabe nada sobre el cómic o la tercera película de *Aliens*, y quiero que así siga. Quiero que la serie sea completa y constituya un éxito, aunque la película naufrague. Mi historia comienza diez o doce días después del final de la segunda película. Puede que algunas cosas salgan de allí, pero la verdad es que no voy a explicar el universo de *Alien* ni las inconsistencias del filme. Si se llega a hacer *Aliens III*, los cineastas se encargarán de ello.

No por eso Verheiden ha "cortado" del todo el cordón umbilical que une a ambos proyectos. De hecho; dos personajes de la película, el cabo Hicks y Newt son el eje del cómic.

–Newt es ahora una joven mujer de 18 años; Hicks sigue en los Marines, y aún tiene quemaduras producidas por los *Aliens*. La serie trata sobre su regreso a la Tierra, y sus sentimientos sobre ello. Es una especie de analogía con la enfermedad. Fue cubierto de sangre *Alien*, por lo que la gente le teme. No tuvo a un *Alien* dentro, y la gente toma eso en cuenta. Aún así, saben que los *Aliens* pueden ocultarse en cuerpos humanos y salir, lo que les hace reacios a estar cerca suyo.

Como que Dark Horse ya ha revelado la dirección que va a tomar la trama de la serie, Verheiden opta por añadir algunas cosas más.

–Es un secreto a voces que el cómic echará un vistazo al planeta de los *Aliens*. Tendremos Marines que desembarcan en él y libran una épica batalla contra estas criaturas. Pero en este jaleo, habrá una serie de sorpresas que no voy a revelar.

–¿Pero la nueva confrontación con los *Aliens* no evocará amargos recuerdos a los protagonistas?

–Bien, queda claro que Hicks está bastante fastidiado después de sus experiencias en Archeron. Newt también tiene problemas, pero al menos físicamente, salió ilesa.

Pase lo que pase en el planeta *Alien*, los Marines tendrán que prescindir de la colaboración de Ripley (Sigourney Weaver). Al menos, eso parece.

–Puede que haga una muy, muy fugaz aparición...

Verheiden concibe el planeta *Alien* dominado por una reina suprema, cuya autoridad anulará la de cualquier otro. El autor especula acerca de una jerarquía extraterrestre en la que puede haber reinas de otros planetas subordinadas, pero con la "emperatriz Alien" como poder absoluto. Como tal, esta soberana podría regir a todos los *Aliens*, y tener algún tipo de poder telepático para transmitir sus órdenes por todo el Universo.

–Lo que quisiéramos hacer –confiesa Verheiden– es un número desde el punto de vista de los *Aliens*. Ver las cosas desde la perspectiva de la reina suprema. Ver qué le parece que los Marines entren a saco en su planeta. ¡Ese sería un buen cómic!

Puede que el *Alien* nos devuelva el cumplido y haga una visita a la Tierra, lo que le da buena materia prima a Verheiden.

–Pienso en un futuro en el que la televisión ha anulado a cualquier otro poder. La TV comercial ha desaparecido, para ser sustituida por programas religiosos. En uno de los canales aparece un tipo llamado Savaje. Está como una cabra; sabe algo acerca de los *Aliens* y dice que son el Mesías. Y para extender su culto, usa su programa de TV.

Contra los Aliens sólo hace falta un puñado de hombres de verdad.

Todos los dibujos de *Aliens*: © 1988 20Th Century Fox

No es que Savaje posea alguna información especial sobre ellos, ya que el asunto de los *Aliens* es cosa de dominio público. Aunque algunas personas son conscientes del tema, la gran mayoría ignoran lo que hay allá afuera. Cuando los *Aliens* llegan a la Tierra, la reacción de Savaje da pie a la historia.

El dibujante Mark A. Nelson comparte con Verheiden el entusiasmo por *Aliens*. Artista excepcional, Nelson dice que le encanta dibujar seres exóticos.

–Fue maravilloso que se me ofreciera hacer *Aliens*. Para mí es el cómic de mis sueños, porque me encantaron ambas películas y porque podré dibujar *Aliens* hasta hartarme.

Nelson espera poder recrear el tono de los filmes, su atmósfera de tensión. Hay una cierta textura en el trabajo de Nelson que parece garantizar este resultado. Le gusta jugar con luces y sombras, creando un efecto de claroscuro distinto con cada viñeta. Une eso a su pasión por las criaturas extrañas y...

–Los dinosaurios son mis favoritos, y salen en muchos de mis trabajos. Los *Aliens* son una especie de reptiles. Me gusta mucho dibujar estas bestezuelas. Además, me encanta ese toque de cine negro que tienen las películas de *Aliens*. Pero, por encima de todo, a Nelson le gusta jugar con las texturas en sus dibujos. Este rasgo es tan pronunciado, que los compañeros de profesión le apodan E.T., que significa "Extra Textura".

Este E.T., sin embargo, no llama a casa, sino a Pasadena. Como que Nelson reside en Illinois y Verheiden en California, hay necesidad de una colaboración a distancia.

–Después de hacer todas las labores de preproducción, conocí a Verheiden en persona en San Diego. Nos sentamos y discutimos sobre varias ideas.

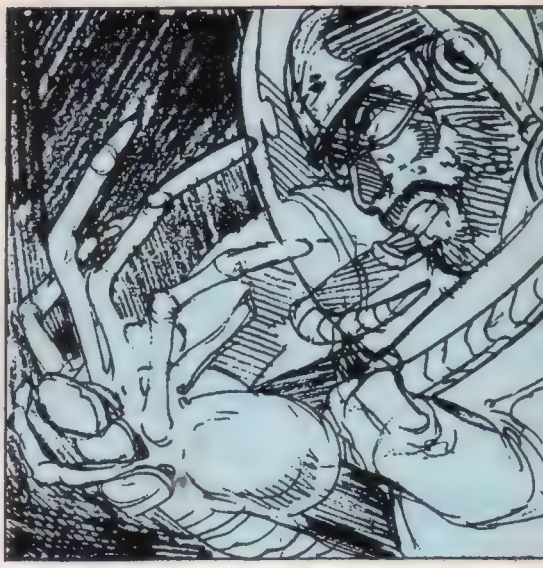
De momento, se mantienen en contacto por teléfono.

Nelson se metió en *Aliens* un poco de rebote. Dark Horse quería que realizase para ellos *Silverwing* que, en palabras de Nelson, es "una novela negra de detectives, pero con dinosaurios". Pero las cosas se complicaron cuando la editorial decidió sacar un especial sobre el monstruo japonés más exportado: *Godzilla*. Como que Nelson tiene la mano rota para el tema de bichos prehistóricos, se le pidieron unas muestras.

–Este especial no era ninguna chorrada: intenté darle una cierta perspectiva histórica al monstruo. Consideraron varias interpretaciones del tema de diversos artistas, y la mía parece que fue la que gustó más.

Al final, Godzilla no fue para él, pero la Dark Horse quedó lo bastante impresionada como para que le confiaran *Aliens* a él. Verheiden y la Fox le han dado a Nelson plena libertad para ilustrar el mundo de los *Aliens*, pero, con todo, Nelson se vale de los detalladísimos guiones de su compañero. Como media, Verheiden escribe cuarenta páginas de guión por cada veinte de cómic.

Verheiden también escribe para *The American* (véase recuadro) y espera hacerlo también para el cine; pero de momento, *Aliens* reclama toda su atención. La serie puede alargarse más de los seis números previstos. Y hasta puede que haga la adaptación al cómic del próximo filme.



"El cómic te permite meterte dentro de la cabeza de los personajes", afirma Mark Verheiden.

"Dark Horse sabe de eso más que yo", comenta. Tras acorralarlo un poco, Verheiden confiesa que cree que los *Aliens* continuarán.

–Los seis números constituyen una historia completa, con un final. Pero eso no significa que no podamos hacer más. ¡Hay más de un billón de historias de *Aliens* posibles!

El orgullo del americano

Cuando no está atareado con los Aliens, Mark Verheiden escribe para *The American*. Y está encantado de la vida con la acogida de este cómic de la Dark Horse. El personaje principal es un héroe disfrazado que viaja por el mundo "peleando como los buenos" y arriesgando su vida en diversas misiones. Parece indestructible, y es objeto de culto para millones de personas. Pero el secreto que le rodea se desvela: el Americano sólo es uno de un grupo de trescientos comandos suicidas de elite, especialmente entrenados. Casi doscientos cincuenta de estos "superhéroes" han sido ya asesinados.

El escándalo estalla cuando se revela la verdad.

–El gobierno hace creer a la gente de que sólo hay un héroe, cuando en realidad hay trescientos. Ahora estoy escribiendo unos capítulos sobre el juicio, estilo Ollie North, donde se discute la sórdida verdad.

Verheiden está verdaderamente sorprendido del éxito del Americano. Dice que intenta incluir en sus guiones sutilezas que vayan más allá de la fórmula "acción + aventura".

–Básicamente, es una historia cínica, pero divertida, sobre héroes y cómo se ve a éstos en América. Cuando la gente ve la portada, piensa: "¿Qué es esto? ¿Un doble imbécil de Rambo? Pero cuando lo leen, ven que habla de conciencia, de la moralidad de las cosas.

Americano : Chris Warner/Copyright Mark Verheiden

Sólo alguien que no fuera un verdadero americano se atrevería a impedir que este hombre asome por la TV.

El Americano parece que tiene posibilidad de pasar a la TV, en dibujos animados o con personajes reales. Puede que Verheiden tenga algo que ver con la historia, pero, de momento, está todo muy verde.

Verheiden viene del cine, y, al igual que otros, tiene malos recuerdos de Hollywood. Se mató trabajando para la película *Terror Squad*, sólo para que se prescindiera de él al final. Reescrita una y otra vez, este filme pensado para Chuck Connors fue de cabeza al vídeoclub.

A pesar de ello, Verheiden piensa que el Americano puede ser el puente que le lleve a otros proyectos cinematográficos.

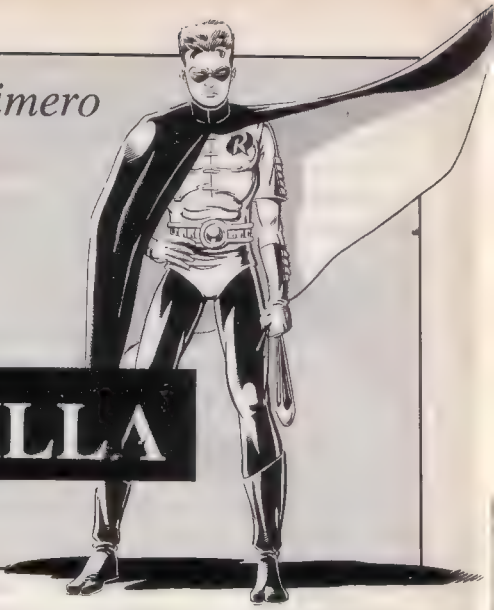
–Estoy desarrollando un par de ideas con un amigo, y puede que cuajen en algo. Creo que seguiré adelante con ello cuando acabe con Aliens.

—Eric Niderost

Cincuenta años después de que el primero apareciese, un nuevo Robin levanta el vuelo.

Por DANIEL DICKHOLTZ

EL CHICO MARAVILLA



Como Tim Drake ha descubierto, el entusiasmo y un uniforme vistoso no bastan para transformar a un chaval lleno de energía en un ayudante capacitado para el Señor de la Noche. Pero dada la creciente perversidad de los criminales de Gotham, por no hablar de la reciente muerte de Jason Todd, no es extraño que Batman no quiera repetir antiguos errores. En lugar de eso, ha preferido que otros provean al nuevo Robin de un equipo más efectivo, y una preparación más concienzuda.

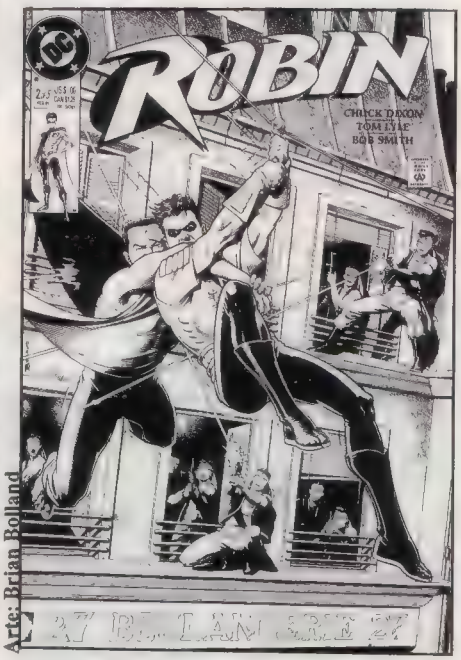
Diseñado por Neal Adams, quien había creado anteriormente el último vestuario del Dick Grayson de Tierra 2, el uniforme de Tim Drake lleva una capa orientada al camuflaje, un chaleco de "kevlar" y un montón de compartimentos llenos de armas, comida, y componentes electrónicos. Pero, además de estar mejor preparado para mantener vivo a su usuario, hay otra "razón básica" para jubilar el brillante traje vestido por los anteriores Robin, de acuerdo con Denny O'Neil, editor de Batman.

–Era un traje muy caduco. Pensamos que podíamos hacerlo un poco más moderno, más apropiado para un adolescente que para un crío. Además, queríamos una excusa para usar toda esa alta tecnología. Al fin y al cabo, ésta es la era de las computadoras.

–Uno de los problemas del viejo traje es que no era práctico para un personaje nocturno y oscuro. Una de las ideas de Neal fue la capa reversible, para ocultar el brillante emblema, porque es lógico querer cubrirse.

"Y caramba, los niños de párvulos llevan chalecos antibalas hoy en día. Me parece que si me metiera en la lucha contra el crimen haría lo mismo. Y en relación a las conexiones de computadoras, la verdad es que no sé qué es eso, pero Elliot Brown, que inventó todo el equipo de protección y el material integrado de este Robin de combate, parece que se inspiró en el Batman acorazado de la película.

–No se si el traje está influenciado por la película –dice O'Neil– pero seguramente el diseñador pensaría en ello. Tenemos unos quince diseños, y nosotros, lo juro por mi honor de escocés, escogimos éste porque era el mejor. Se lo enviamos a Tim Burton (el director de Batman), y fue el que él prefirió. Por lo tanto, fue un consenso absoluto el que eligiéramos este uniforme. Algún otro era también muy bueno, pero queríamos preservar la imagen tradicional de Robin y, a la vez, ponerla al día.



Arte: Brian Bolland

"Hay mucha acción", anota Chuch Dixon. "Te preocupas por él, pues le dan una paliza en la miniserie."

Sin embargo, Tim Drake tenía que huir del peso de la herencia de una reputación construida por otras personas durante más de medio siglo, por lo que dada la necesidad de continuar con el entrenamiento del nuevo Robin, el escritor Chuck Dixon, el dibujante Tom Lyle y el entintador Bob Smith crearon una "prueba" en cinco episodios, para hacer un hombre del Chico Maravilla.

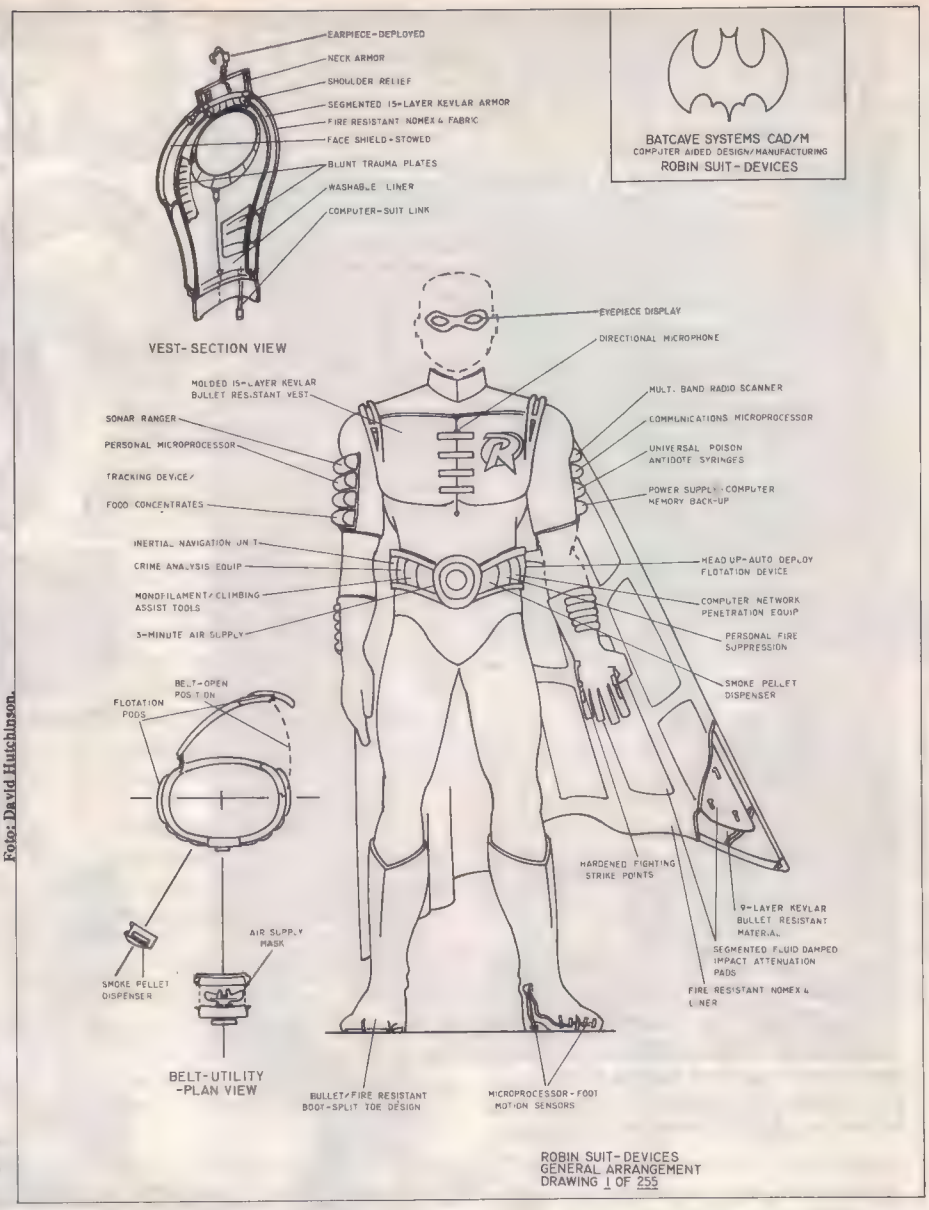
–No importa quién sea Robin, generalmente la gente lo considera un personaje secundario –razona Dixon– y creo que puede ser un buen reto emplear a un personaje secundario como protagonista de una miniserie. Y además parecía que nadie quería a Robin II, por lo que otro buen reto será crear un Robin que guste a la gente. Alan Grant (ver artículo) había creado una buena base para el personaje de Tim Drake en "Detective", y después de hablar con Denny O'Neil y Dan Raspler, quedé aún más interesado por la dirección que querían darle a la miniserie, la historia del desarrollo de un joven hasta la mayoría de edad, llena de puñetazos.

–Tim Drake no sabe si va a ser capaz de llenar el hueco que dejó Robin, si va a ser un buen compañero para Batman.

–No confía demasiado en sí mismo, lo que era uno de los principales problemas del último Robin. No es un hombre muy chistoso, aunque se transforma al ponerse el traje.

"Es más bien alguien solitario, en lo que se parece mucho a Batman. Siempre dije que Grayson era mucho más sociable que Tim Drake. Quiero decir, Dick Grayson era un tipo muy cachondo en la universidad. No creo que Tim Drake sea nunca tan cachondo. Es cerebral, le encantan las computadoras, los libros. Es un cerebro superatleta.

Foto: David Hutchinson.



Todos los dibujos y personajes de Robin: TM y © 1990 DC Comics Inc.

Tras presentar al nuevo Robin al mundo, Denny O'Neil (izquierda) admite: "De ahora en adelante, lo que haga el personaje depende de tres o cuatro buenos escritores y del destino."

Al igual que su mentor viajó una vez alrededor del globo para completar su educación, el joven héroe deja los Estados Unidos para mejorar la suya.

–John Lennon dijo: "La vida es lo que te pasa mientras estás ocupado haciendo otros planes". Robin quiere ir a París, para mejorar sus artes marciales y ganar confianza en sí mismo. Pero nunca llega. Comienza a entrenar con un viejo maestro, pero no funciona. Se encuentra inmediatamente liado en una conjura internacional tramada por un noble inglés, que es *King Snake (Rey Serpiente)*, una temida figura de la mafia asiática. Desde Francia viaja a Hong Kong, acompañado de un desertor de la Agencia de Lucha contra la Droga y de Lady Shiva, luchando contra King Snake y su secuaz, Lynx, que espero que sea la némesis en femenino de Robin. Vamos, su Catwoman.

No importa si al final Tim Drake será capaz de capturar a King Snake. Su objetivo real es atraer la atención de los lectores, y de los seguidores de Batman, que ya consideraban su papel establecido. Deberá ser capaz de mantener simultáneamente su propia serie (durante un corto tiempo) y su interés durante lo que DC espera que sean muchos años.

–Creo que puede –dice Chuck Dixon–. Robin tuvo episodios propios a principios de los años cincuenta, en *Star Spangled Comics*, y algunos de ellos eran muy buenos, mejores que los de Batman.

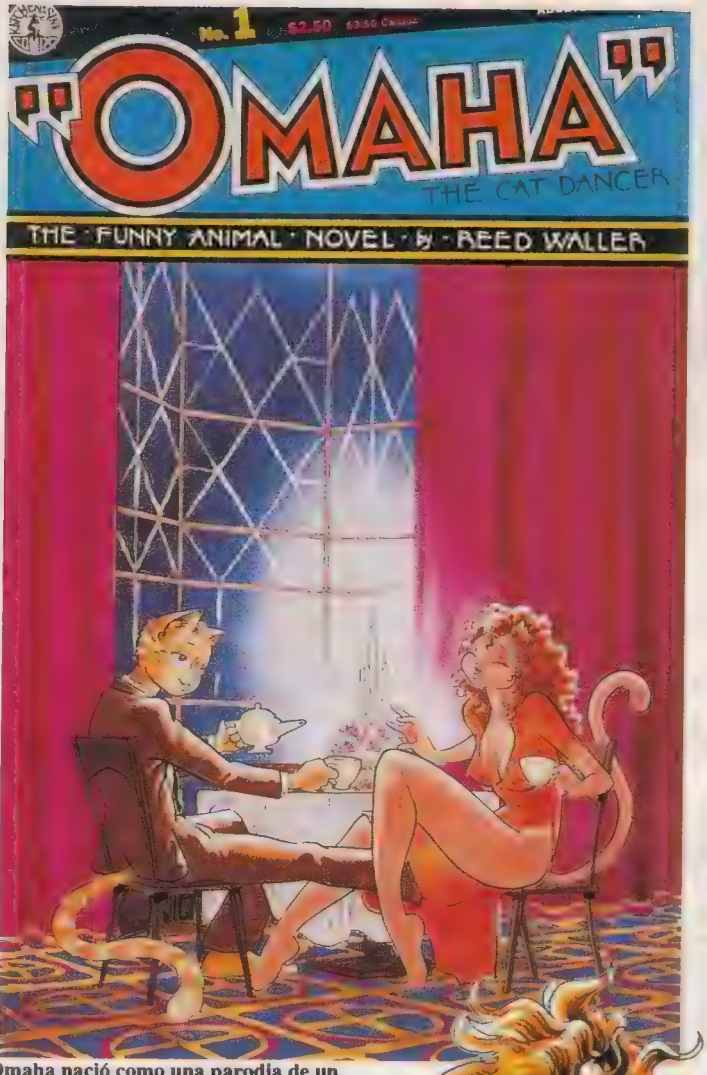
Medio sigo después del diseño original, aparece un traje lleno de todo lo que un Chico Maravilla necesita para luchar contra el crimen.

"Robin como personaje, y este Robin en particular, es lo suficientemente denso. Esto entusiasmará a los lectores.

–Tratamos de construir a Tim Drake desde los cimientos, para hacerlo posible, y, dentro de los límites de nuestro arte, verosímil. Tenemos el presentimiento -ese que tienes cuando llevas veinticinco años trabajando en algo- de que será popular, y de que probablemente haremos otras miniseries. Creo que será más popular que Jason.

Los aficionados a los Señores de la Noche estarán contentos al ver que hay "mucha mala uva y cosas amargas" en Robin, según Dixon.

Caricias felinas



Todos los dibujos y personajes de Omaha:
© 1987-1990 Reed Waller y Kate Worley.

Omaha nació como una parodia de un determinado clima político, pero los personajes del libro piensan en otras cosas.

Arte de Omaha: Reed Waller/Cortesía de Kitchen Sink Press.

El creativo Reed Waller imitó a la contemplativa Omaha en el volumen 2. Estaba atascado, hasta que Kate Worley se le unió como guionista.

"Algunas personas que no leen ningún otro cómic están fascinados por nuestros personajes", dice Waller.

La palabra "único" está sobreexplotada en el mundo del cómic actual. Sin embargo, ¿cómo puedes llamar a una producción independiente en blanco y negro, en la que los animales actúan cono humanos, y en la que se combinan sabiamente el serial, la sátira y el sexo (a menudo muy explícito)?

Es difícil describir un libro como *Omaha, la Gata Bailarina* a sus lectores potenciales, como admiten el dibujante Reed Waller y la escritora Kate Worley.

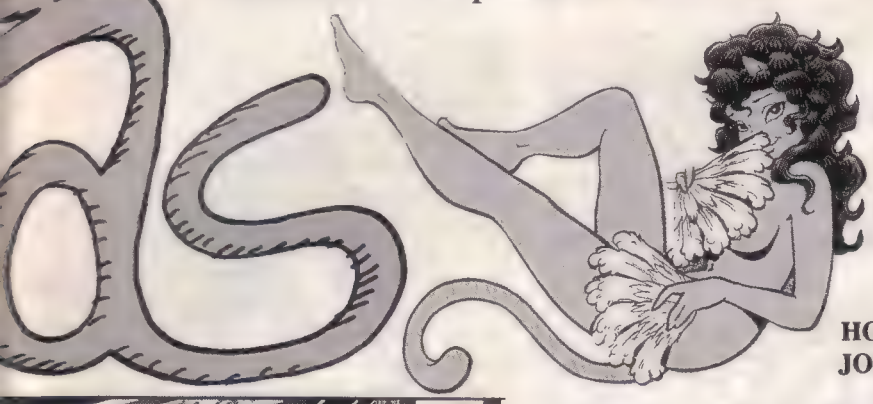
–Durante años lo hemos definido como un folletín para adultos, con animales divertidos –dice Worley– Y es lo mejor que se nos ocurre. Algunas personas creen que denigramos al libro al llamarlo "folletín", pero olvidan que Charles Dickens escribía seriales. Los culebrones son una diversión muy honrosa.

–Me gusta pensar que Omaha debe más a Dickens que a cualquier otra fuente literaria –dice Waller– pues la misma aproximación "¡Sueña un buen grupo de personajes, y después déjales hacer!"

Omaha fue creada por Waller a mediados de los 70, mientras escribía cómics "underground".

–Yo era un fan de la gente que escribía cómics underground a mediados de los años 70 –Robert Crumb y todos los demás–. Quería llegar un poco más lejos. Por aquellas fechas, vivía en St. Paul, y había una cruzada contra los bares de "strip-tease" de la ciudad. Pensé en crear una historia sobre una bailarina de strip-tease, una parodia, y de paso meterme con los hipócritas políticos locales. Hice unos cuantos capítulos, y vi que los personajes funcionaban. Eliminé casi toda la política, y continué con la historia.

Usando sus felinas y femeninas artes,
Omaha, la Gata Bailarina
divierte a un público adulto.



Por KIM HOWARD JOHNSON

"Un par de personas entendieron quién es Omaha, ¡que realmente es Reed en un complicado disfraz de chica!"

–Dennis Kitchen estaba haciendo *Vootie*, y cuando pensé que ya funcionaba le escribí: "¿Crees que se puede hacer algo con esto?" Me respondió: "Estaba esperando que me lo dijeras".

Hasta ese momento, Worley no había tenido nada que ver con Omaha, pero conocía personalmente a Waller. –Reed y yo nos habíamos tratado durante un par de años a nivel personal, y siempre habíamos respetado el trabajo del otro, hasta el punto de no comentarlo.

–Reed comenzó las primeras páginas del número dos de Omaha, pero se atascó y acabaron en un cajón. Al fin, me armé de valor una noche, y le pregunté si pensaba terminarlas. Me dijo que no sabía cómo continuar, y le hice algunas sugerencias. Se quedó callado unos minutos, y me dijo "¿Quieres un trabajo?"

–Había estado escribiendo comedias para la radio –eso era todo lo que sabía sobre cómo escribir guiones, o diálogos–. ¡Estaba acostumbrada a escribir sin imagen! –ríe Worley– Odiaba escribir diálogos, y es lo que tengo que hacer ahora, pero también describo lo que pasa, y no tengo que ser demasiado cuidadosa con los detalles del guión, y eso me ha introducido en las demás cosas. Empezamos así. Acabamos aquello en tres semanas, una vez comenzamos.

La popularidad de Omaha ha continuado creciendo, incluso en la era de las vacas flacas para otras producciones independientes en blanco y negro.

–Para ser una producción independiente en blanco y negro, se vende muy bien –dice Worley– No son ventas como las de los dos primeros libros, pero la crisis del blanco y negro no nos ha alcanzado. ¡Nuestras ventas siguen aumentando!

La pareja no sabe explicar el motivo de la popularidad de Omaha.

–A la gente le gusta la gente –dice Worley.

–Lo encuentran real como la vida misma, o eso nos dicen–, añade Waller.

–Nos lee gente que no lee cómics. A algunas personas que no leen ningún cómic les fascinan nuestros personajes. Creo que el reparto original era tan bueno que la gente sintonizó con ellos, y con las sucesivas incorporaciones, como Huddle o Rob (un popular homosexual de la serie) –anota Worley.

"En nuestro libro queda muy claro qué siente la gente. Y que el sexo no aparece por arte de magia."

"A la gente le caen mejor los animalitos" explica Waller, "porque son más accesibles".

–Creo que tuvimos tanto éxito con Rob porque cuando su homosexualidad se hizo patente, ¡ya lo querían! Nadie se ofendió porque lo conocían, y lo querían, y eso rompió la barrera incluso entre los chavales "machos" que nos leen, de los que Dennis tenía miedo de que huyeran horrorizados. Todo lo contrario.

La colección ha sido pionera en otros campos, presentando a un personaje en silla de ruedas, Shelley, que aprende que su "handicap" no tiene por qué privarle de una satisfactoria vida sexual.

–Esto nos llenó muchísimo, pues teníamos cantidad de material de un par de fans que van en sillas de ruedas –dice Worley– Además, así no me avergonzaba de hacer un poco de trampa. Se supone que Shelley estaba muerta, pero no la habíamos enterrado, así que en vez de traerla de nuevo en perfecto estado, como pasa en los cómics... Bueno, en una entrevista hace muy poco dije: "Represento la muerte tal y como es". Y la gente cree que es muy original. Lo bueno de ser real en este negocio es que eres original.

–¿Como se te ocurren estas locuras? –bromea Waller.

–Nos llegan cartas de gente que dice "¡Habéis vuelto a leer mi diario!" Ves que te comunicas con la gente en formas muy interesantes.

–¡Habéis puesto un micrófono en nuestro dormitorio! –se ríe Waller.

Aunque los personajes de Omaha son imaginarios, algunos se inspiran en personas reales.

El equipo de Omaha ha recibido alabanzas, por su enfoque del problema de Shelley, y por evitar los tópicos del cómic.

–Son compuestos. Y personajes diferentes representan a aspectos diferentes míos, o de Reed. Un par de personas entendieron quién es Omaha, ¡que realmente es Reed en un complicado disfraz de chica! –ríe Worley–. Expresa más de su personalidad que de ninguna otra cosa.

–Mucho de lo que pasa con los personajes en los dos primeros libros que escribí, las interacciones y reacciones, eran cosas que tomé de gente que conocía. Muchos de los personajes son compuestos de uno o dos amigos, o amigos de amigos. La gente como Shelley está más o menos basada en alguien que realmente existe, pero como con el resto de los personajes, no importa cómo empieces con ellos, nunca estás seguro de cómo van a evolucionar. Al final, siempre se convierten en algo con personalidad propia.

–Hay muchos hechos reales en la historia, adaptados a los personajes. Y en los últimos libros, aún hay más. La experiencia que tiene Omaha al trabajar en una oficina de la que no la dejan salir a la hora de comer: yo trabajé en esta oficina, y aún existe. Alguien dirá "bueno, los pueblos son así", ¡pero esto pasó en una gran ciudad! El jefe de ventas conducía dos DeLorean, y nosotros cobrábamos el salario mínimo. Era tenebroso. Y casos como aquel de la librería feminista, donde los libros para paralíticos en sillas de ruedas estaban en una estantería muy alta, pasó realmente. ¡Has de aprovechar estas cosas si te caen del cielo!

El equipo planea la historia de Omaha anticipadamente, pero, como dice Waller, los protagonistas tienen vida propia.

–Estoy seguro que hay cosas que van a pasar y que aún no conozco. Es muy excitante, porque es escribir sobre la vida, lo que es impredecible, todo puede pasar. Esto es lo que siento sobre la historia. Hay cosas ya definidas, que quiero ver cómo suceden. No me gusta predecir nada exactamente, ahora que he aprendido a esbozar las cosas, ¡y trabajo para alguien que me obliga a hacerlo! Seguro que en el futuro tendremos proyectos más publicitarios. Pero es muy difícil, pues algo puede quedar latente en los episodios durante muchos números hasta que se desarrolle la acción. Tengo pensadas cosas para, al menos, un año, y además otras que me gustaría que pasaran. Ahora, estamos en medio de un caso de asesinato, ¡Y estrenan Tw*in Peaks*! ¡Parece increíble! Hay tanto sobre lo que trabajar, tanto en la sátira política como en las relaciones personales...

Una de las cosas más particulares de Omaha es que utiliza personajes antropomórficos para tratar un tema para adultos. De hecho, la colección podía haberse compuesto de personajes humanos, sin ningún cambio importante. Waller cree que el formato de "animales divertidos" tiene ventajas:

–En primer lugar, lo creé cuando trabajaba para una revista de dibujos animados con animales. Éstas eran las normas de base, por lo que no tuve otro remedio

***Twin Peaks* tenía a Laura Palmer, *Omaha* al senador de cabeza de toro Calvin Bonner. Este es otro misterio, que ha de volverse más complejo antes de solucionarse.**

que dibujar animales. Pero personalmente, prefiero trabajar con ellos, son mucho mejores actores que los personajes humanos dibujados convencionalmente.

–Es más fácil hacerlos creíbles para la gente, y pueden ser mucho más sutiles. Siempre puedo elegir si voy a ser sutil o a tocar el tema de forma general, y puedes jugar con un campo mucho más amplio. A la gente le caen mejor los

animalitos que los personajes humanos, porque son mucho más accesibles, no son intimidatorios, no parece que alguien quiera dibujar a un humano en particular y se quede a medio camino. Pueden ser específicos y sencillos a la vez.

Además, utilizar animales es una ventaja en las escenas de sexo, dice Worley. "Esto rompe las barreras de mucha gente, pues a nuestros lectores les gustan los animales. Eso quiere decir que son buena gente. No me gusta la gente que no quiere a los animales. Y creo que hace sentir más cómoda a la gente. La piel es sensual, y aunque generalmente nuestros personajes no son peludos, de algún modo te los imaginas así. Y personas que llevan encima prácticamente una armadura pueden responder muy bien a la sensualidad animal."

–Aquí los utilizamos deliberadamente en relaciones íntimas para conectar la sexualidad adulta con la relación infantil con los ositos de peluche, gatitos y perritos. La necesidad de amor y contacto que todos sentimos es mucho más universal que el sexo, y mucho más profunda.

Publicar un libro un poco más explícito ha causado problemas a la pareja en épocas más represivas. Pero a Worley aún le ha sentado peor que últimamente se les relacione con el material no únicamente explícito, sino además violento, que surge y nos arrastra.

–Después de todo lo que Denis y yo hemos luchado por la libertad... Promovemos el buen sexo como una cosa sana, normal, y eso es lo que nos hace peligrosos. Ponemos nerviosa a mucha gente por que planteamos al sexo como algo positivo, e incluso enseñamos que puede haber problemas sexuales entre personas magníficas, que se quieren, lo que es muy revolucionario. En nuestro libro está muy claro lo que sienten las personas, y que además hay situaciones de las qúe puedes sacar jugo. No confundimos una cosa con la otra.

–Y el sexo no es algo que aparece por arte de magia. Es una cosa que la gente normal hace entre sí. Cada vez es diferente, y no es más predecible que otras cosas que hace la gente.

–Tenemos más problemas que otros porque lo hacemos con animalitos. Mucha gente cree que los cómics son sólo para críos, y que, en particular, los animalitos son exclusivamente para críos. Tenemos problemas en este punto porque mucha gente abusa de libertades que ha costado mucho ganar. Esto me saca de mis casillas, pues soy muy, muy no violenta. Tratamos de seguir la línea ética de "todo tipo de persuasión, pero no violencia". La violencia aparece en nuestros libros como violenta, no como divertida.

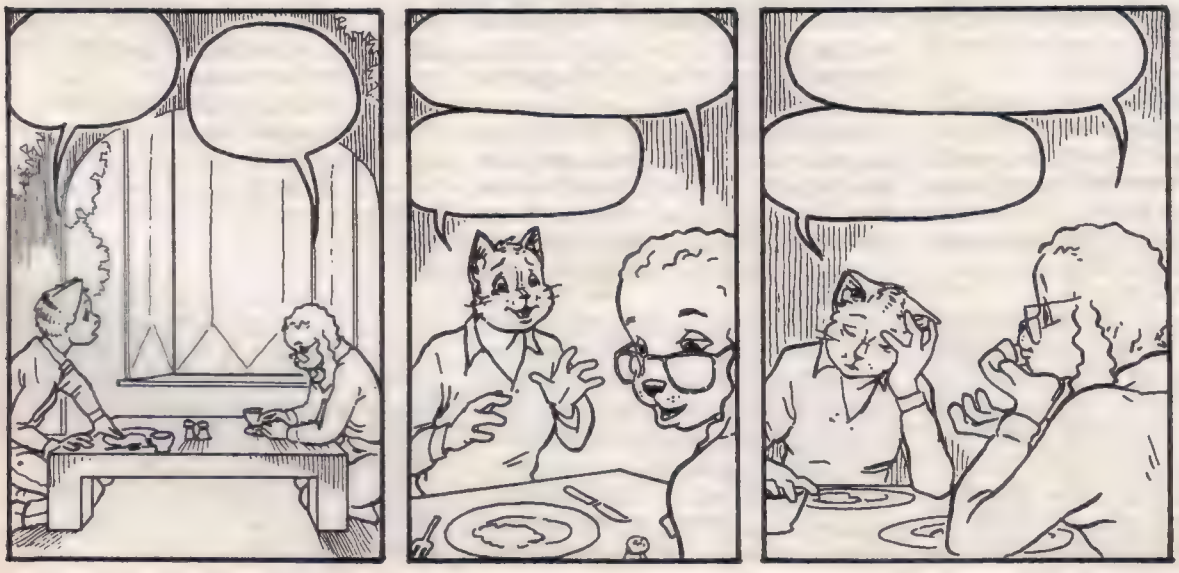
–Nada que sea humano me disgusta, a no ser que sea violento –afirma Waller.

–Reed tiene un libro de dibujos eróticos, formado básicamente por los dibujos de Omaha y su aproximación al arte erótico, y al final se disculpa por ser tan "blandengue" –ríe Worley– Hay personas que hacen cosas que no acaban de convencerme, y no encuentro necesaria la violencia si no estás escribiendo un cómic de guerra. Particularmente, no me gusta. Pero respecto al sexo, no sé hasta dónde debo llegar. Como hasta hace poco era tabú...

–Hemos de comentarlo cada vez que aparece sexo y violencia –remarca Waller– dado el entorno en que nos movemos. Alguien dijo una vez que prefería ver sexo divertido y violencia desagradable que lo contrario. Creo que es lo que hacemos.

–Hemos puesto sexo desagradable, para simbolizar la explotación, pero esto queda muy claro, y no quiero que haya malentendidos. No quiero decir que nadie pueda divertirse con el "bondage" -lo utilizamos para expresar una explotación extrema, pero no tiene por qué ser así. De hecho, algún día lo haremos al revés, pues pienso que es algo que puede gustarle a la gente normal.

A pesar de que a Waller y Worley les gustaría que Omaha pasara a otros medios de comunicación, incluyendo los



Se solventó otro asunto muy peliagudo, pues los lectores querían a Rob antes de que Waller y Worley acabaran de explorarlo.

Arte: Rick Hoberg/Dave Simmons.

Roger y yo

Puede que Roger Rabbit y Omaha, la gata bailarina, sean ambos animalitos de cómic, pero Kate Worley (que crea los guiones de tan divertida pareja) dice que esto es todo lo que tienen en común.

–Es un estado mental completamente diferente –dice Worley sobre lo de escribir para Comics Disney–. El ambiente en el que sucede la historia está muy estructurado, y en Disney trabajo con un editor, lo que no hago normalmente.

–En vez de ser una historia interminable, o algo de longitud variable, pero que tiende hacia el infinito, tengo dieciocho páginas, y en ellas debo colocar un planteamiento, un nudo y un desenlace. Es muy diferente de Omaha, pero me gusta. Me gusta mucho mi editor en Disney. Es un gran tipo.

Las instrucciones que recibe Worley para escribir Roger Rabbit vienen determinadas por la película. "Me han dado unas instrucciones muy rígidas, y estamos ceñidos al mundo de la película. Estamos también muy limitados por otros proyectos en marcha que no podemos interferir. Tenemos que ceñirnos a unas líneas, pero funciona bien."

Si bien la guionista de *Omaha*, Kate Worley, se ha trasladado a la Ciudad de los Dibus, no hay miedo de que Roger Rabbit sea censurado

–Una cosa muy maja es que a Gary Wolf, que escribió la novela original de Who Censored *Roger Rabbit? (¿Quién engañó a Roger Rabbit?)*, le gusta nuestro cómic, y cree que se aproxima mucho, tanto a la película como a la novela original. Me hizo mucha ilusión enterarme de esto, creo que le gusta a todo el mundo. Quiero decir, les gusta a mis amigos, les gusta a los hijos de mis amigos. Veo que puedo hacer cosas que no sabía si podría, ¡Porque nunca había tenido que hacerlas!

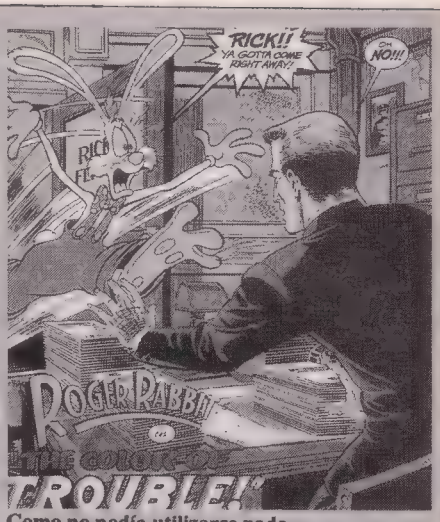
Los editores de Disney, Len Wein y Cody Weiss, ya conocían el trabajo de Worley en Omaha, y cuando comenzaron a colaborar con Disney decidieron llamarla.

–Estaban cazando talentos. Entonces, el editor de Roger Rabbit, David Seidman, nos llamó, pues queríamos hacer Goofy *Adventures*, y nos dijo "Lo que quiero es un escritor para Roger Rabbit". Y respondí "¿De veras?", porque me encantaron la película, y la novela original.

"Tuvieron paciencia, mientras enredaba por ahí un par de meses, ¡Y ahora funciona de maravilla!

–Las historias serán todas de misterio. Presentamos a Rick, el compañero detective de Roger, y van a ser hasta cierto punto como miniversiones de la película –dice Worley, explicando que se introdujo a un detective porque no podía utilizarse al personaje de Bob Hoskins.

"Rick es un personaje a desarrollar, y es interesante. Eventualmente, quizás lo pongamos en una serie más grande, en vez de en las historias de dieciocho páginas, y comencemos a explorar.



Como no podía utilizarse nada parecido a Bob Hoskins, se introdujo a un nuevo detective, Rick.

Arte: Rick Hoberg/Dave Simmons

–Y el año de 1947 fue magnífico, pasaron muchas cosas. Queremos meter sátira social por debajo de la comedia. Sólo la idea de los dibujos animados ya es divertida. ¡Y puedes jugar con ella eternamente!

Sin embargo, Worley dice que ni habrá un nuevo conejo en Omaha, ni ninguna gata bailarina en Roger Rabbit ("¡Si lo hiciéramos, sería de ellos!" dice, horrorizada).

–Tengo que separar ambos mundos. Así lo he decidido. Tuve miedo al principio, y mi editor y yo no las teníamos todas con nosotros cuando esto comenzó. Len dice que parte de la gracia de esto está en que la gente diga: "¡No me refiero a esa Kate Worley!". Me encanta la oportunidad de mostrar a la gente que mi mente no esta completamente corrupta, y que puedo hacer cosas simplemente divertidas.

–Me gusta. Es bueno cambiar. Me gusta hacer cosas para todas las edades. ¡Es muy bonito tener cada pie en un mundo distinto!

—Kim Howard Johnson.

Arte y personajes de Roger Rabbit: Copyright 1990 The Walt Disney Company y Amblin Entertainment

Arte: Rick Hoberg/Dave Simmons

dibujos animados (y han tenido un par de ofertas) no son muy optimistas sobre el tema.

–En los tiempos que corren, no me lo puedo imaginar, por la tremenda inversión de tiempo y dinero que supondría –dice Worley– Pero me gustaría que alguien lo hiciera, y que lo hiciera bien. Omaha es exquisita, es un personaje maravilloso, con mucho encanto y carisma. Me gustaría verlo.

La pareja trabaja en otros proyectos aparte de Omaha. Worley escribe el guión del nuevo cómic de Roger Rabbit, de Disney (ver recuadro), y su compañera trabaja en T*he Erotic Art of Reed Waller (Los dibujos eróticos de Reed Waller)*.

–Me encontré con mucho material a consecuencia de Omaha, y de mi aproximación a lo erótico a través de los dibujos de animalitos. También me enrollo un montón sobre el erotismo y la estética, pero puedes pasar de ello. ¡Si quieres, mira sólo los dibujos!

Muchos misterios van a resolverse en los próximos capítulos de Omaha, confiesa Worley. "El misterio de lo que ocurrió con María, la madre de Chuck, por qué tuvo tanto miedo, y qué pasó realmente entre ella y Charlie. Es muy interesante."

–El misterio de quién mató a Bonner va a complicarse aún más. Y Omaha vuelve a bailar, con lo que vamos a poder explorar mejor su vida como bailarina de lo que hicimos en los últimos episodios. No sé cuánto va a tardar en arreglarse su relación con Chuck, o cómo va a terminar, pero va a ser interesante. El punto de vista de ella va a evolucionar –dice Worley– Y también vamos a ser un poco críticos con determinados aspectos del movimiento feminista.

–Más o menos cuando comencé a hacer Omaha, trabajaba como voluntaria en una asociación de mujeres, y tenía muchas amigas en un grupo antipornografía. Estuve pensando mucho en si seguir con este proyecto, pero ahora estoy muy orgullosa de él.

A pesar de que la continuidad entre personajes y creadores es hoy en día más la excepción que la regla, a Waller y Worley no les molestaría trabajar en Omaha los próximos cinco o diez años.

–No puedo imaginar el dejarlo ahora –dice Kate Worley.

–Nunca me cansaré de hacer Omaha –dice Reed Waller– ¡Ni puedo imaginar llegar a quemarme con ella!

COMICS screen

COMICS REPORTER

En esta sección daremos cuenta de los rodajes y proyectos de realización cinematográficos y televisivos más destacados sobre personajes del mundo del cómic. Es posible que algunos de ellos jamás lleguen a ver la luz y otros experimenten cambios en los distintos procesos de filmación. Os tendremos puntualmente informados de cualquier alteración que pudiera producirse. Las abreviaciones que encontrareis en cada párrafo corresponden a: G = guión, D = director, P = productor.

The Addams Family (La Familia Adams). Película basada en una serie de humor negro de la televisión. P: Orion Films. G: Caroline Thompson y L. Wilson. El personaje de Morticia lo interpreta Anjelica Huston. El de Gómez, Raúl Julia. El rodaje comenzó en noviembre.

The Airtight Garage (El Garaje Hermético). La conocida obra de Jean Giraud, "Moebius", en dibujos animados. P: Soyuzmultifilm Studios, North American Trading Co. & Starwatcher Graphics. G: Randy Lofficier. En fase de producción.

The American. Filme. El aguerrido héroe de la compañía Dark Horse. P: Joel Silver. G: Mark Verheiden.

American Flagg. Filme en proyecto.

Annie. Secuela del musical Annie. En esta ocasión, la famosa huerfanita se enfrenta a la venganza de la señorita Hannigan. D: Lewis Gilbert.

Ant-Man (El Hombre Hormiga). Basado en el personaje Marvel. Filme en proyecto.

Archie. La pandilla de adolescentes de la escuela de Riverdale en la pantalla grande, con actores reales. G: Nora & Delia Ephron. Warner Brothers. D: Joel Schumacher. El papel de Archie lo interpreta Corey Haim.

Arzach. El enigmático héroe de Moebius cobra vida en un filme producido por Kirk Thatcher.

The Avengers (Los Vengadores). El dúo de detectives británico formado por Emma Peel y John Steed, famosos por una serie televisiva en los años 60. No confundir con los personajes de Marvel. G: Sam Hamm.

Batman II. Nuevamente guión de Sam Hamm. Serie de dibujos animados en preparación para 1992.

Beetle Bailey. El soldado de la tira humorística de Mort Walker. Filme en proyecto.

Beetlejuice (Bitelchús). Nuevos episodios de dibujos animados y una próxima secuela cinematográfica a la vista. De momento se está escribiendo el guión.

Blackhawk. Filme basado en el héroe aviador de la compañía DC Comics. Produce la Amblin de Spielberg. G: Dan Aykroyd.

Blade. Película basada en el personaje cazavampiros de Marvel Comics. G: Lee Goldberg y William Rabkin.

Blondie. Filme musical con la rubia hogareña creada por Chic Young. Estudios Disney. G: Alfred Uhry. P: Francine LeFrak y Dean Young. Empezará a rodarse la próxima primavera.

James Bond. Serie de dibujos animados protagonizada por James Bond Junior (?). Se estrenará el otoño de 1991.

Betty Boop. Dibujos animados y película con actores reales en el horizonte. D: Richard Fleischer.

Brenda Starr. Basada en las tiras de cómic. Brenda Starr, periodista, está interpretada por Brooke Shields y Timothy (007) Dalton.

Bugs Bunny. La nueva serie de dibujos animados, Tiny Toons Adventures, se estrenó hace unos meses.

Captain America (Capitán América). Filme. G: Stephen Tolkin. D: Albert Pyun. Capi: Matt Salinger. Estreno inminente. (?)

Captain Planet (Capitán Planeta). Dibujos animados de tinte ecologista con voces famosas: Tom Cruise, Richard Gere, Jeff Goldblum, Meg Ryan, Martin Sheen y Sting, entre otros. P: DIC Entertainment & TBS Inc.

City of Darkness. Filme. G:

Conan el posible

"Siempre quise que Conan fuera una trilogía –afirma categóricamente el director John Milius– Éste fue siempre mi plan. *Conan el Bárbaro* era sólo una parte de la trilogía, y ya teníamos previstas las dos entregas siguientes. Pero no funcionó, porque Dino de Laurentiis y yo nos peleamos, y nunca volvimos a trabajar juntos".

Milius habla de una de las primeras aventuras de Arnold Schwarzenegger, y de su secuela, *Conan el Destructor*. Esta película, dirigida por Richard Fleischer, era completamente diferente a su predecesora, y tenía un tono ligero en oposición a la sombría y amenazadora creación de Milius.

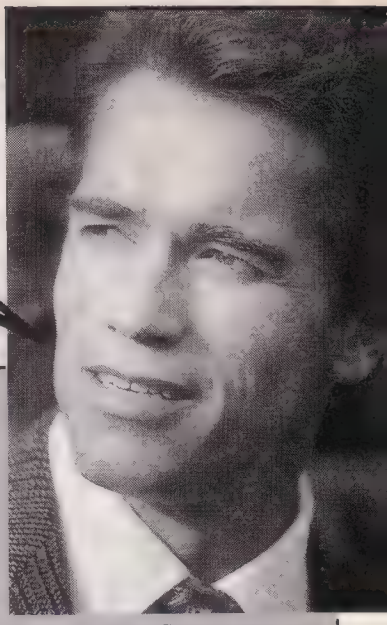
–La primera trataba sobre la fuerza –explica Milius– La segunda se suponía que debía tratar sobre la responsabilidad, y la tercera sobre el poder. El ambiente era muy Zen. Ya puede verse en la primera película. Ya ves hacia dónde va.

"La trilogía hubiera terminado con la primera escena de la primera película.

–El creador de Conan, Robert E. Howard, dijo algo muy interesante sobre el personaje. Él se levantaba por las noches para escribir, y su espíritu venía y se colocaba a su espalda. No se atrevía a mirar, pues si lo hacía le golpearía con su hacha. Esta enorme y amenazadora figura le decía lo que debía poner, y él escribía hasta caer exhausto, al amanecer. Entonces, el fantasma se marchaba. Contaba que lo que le decía el espíritu de Conan era pura violencia, anterior a la ética judeocristiana. Conan es sentimiento y emoción puros, no contaminados por la civilización. Howard sentía que Conan no era tonto, simplemente no tenía motivo para discutir. Mejor, cortaba por lo sano. Si entiendes esto, te abres a áreas muy interesantes. *Conan el Destructor* es simplemente un cómic de fantasía medieval. No tenía nada pagano.

–Yo filmé *Conan el Bárbaro*, no *Conan el Superhéroe*, *Conan la tira cómica* o *El divorcio de Conan*. Cuando vas a ver esta película, sabes lo que vas a ver, como en *Apocalypse Now*. Sabes para qué has venido. Decir: "Estaba horrorizado, es una pasada, tío"... ¡Chorradas! El título te dice lo que hay, y no miente. Como Conan.

Foto: Phil Caruso/© 1990 Universal City Studios



¿Rodará Arnold Schwarzenegger Conan de nuevo? La gente piensa sobre ello.

–La segunda película destruyó la serie. La convirtió en papilla. Convirtió a Conan en una película más de espada y brujería. Ya no era algo especial.

Arnold Schwarzenegger, en el *Comics Scene* número 1 (edición española), expresó su interés en rodar *Conan III* si alguien como John Milius participaba.

–He hablado con Arnold durante años sobre rodar una película sobre vikingos, que creo que sería mejor que otro Conan. Si hubiéramos filmado la segunda película como queríamos, aún estaríamos rodando películas de Conan. Como mínimo, hubiéramos rodado las tres, y todas hubieran sido éxito. La gente quería más Conan el Bárbaro, y creo que sería estupendo rodar algún día Conan III. Si Arnold estuviera interesado, yo también lo estaría.

—Edward Gross.

Patrick Cirillo & Joe Gayton. Un superhéroe de cómic y un villano combaten en el mundo real. P: Michael Douglas, Rick Bieber. Columbia Pictures.

Conan III. Filme en proyecto. (Ver recuadro en esta página).

Cracked. Parodia de superhéroes. No hay más información disponible, de momento.

Daredevil. Serie de TV. P: Shelley Duvall. Contrato sin firmar.

Deathlok. Filme en proyecto.

Dick Tracy II. Al parecer, no habrá ninguna secuela por el momento.

Dinosaurs for Hire. Filme basado en los personajes de la compañía Eternity. G: Richard Finney & James Bonny. 20th Fox. Efectos especiales de las criaturas: Jim Henson's Creature Shop.

Dr. STRANGE (Dr. Extraño). Basado en el personaje místico de Marvel. Filme de Zoetrope Studios. D: Alex Cox. P: Francis F. Coppola. Se retrasa debido a los problemas financieros de Coppola.

Family Dog. Serie de dibujos animados. Trece episodios. CBS. P: Steven Spielberg, Tim Burton.

Fantastic Four (Los Cuatro Fantásticos). Basado en el cuarteto de héroes Marvel. P: Bernd Eichinger.

The Flash (Flash). El velocista escarlata de DC Comics debuta en una serie de TV con actores reales de la Warner Brothers. El actor que da vida a Flash es John Wesley Shipp. Tina McGee es Amanda Pays. Guión: Howard Chaykin.

The Flinstones (Los Picapiedra). Filme con actores reales. Pedro: John Goodman. Universal Studios y Amblin.

Fu Manchu. Filme. El protagonista es David Carradine.

Ghost Rider (El motorista fantasma). Filme. New Line. Próximo rodaje.

Green Hornet. Filme de la Universal. Se está escribiendo el guión.

Green Lantern (Linterna verde). Filme. P: Joel Silver. Se está escribiendo el guión.

He-Man. Las Nuevas aventuras de He-Man y los Masters del Universo. Serie de 65 episodios de dibujos animados. LBS Communications.

Human Target (El blanco humano). Personaje de DC Comics. Programa piloto de TV en la ABC. Intérpretes: Rick Springfield y Clarence Clemons.

The Incredible Hulk (La Masa). Nuevo episodio de TV en fase previa de rodaje.

Inspector Gadget. Serie de TV con actores reales. DIC.

Iron Man (El hombre de hierro). Filme. D: Stuart Gordon. Universal. Contrato por firmar.

The Jetsons (Los Supersónicos). Nueva serie de dibujos animados de Hanna-Barbera. Hay otro proyecto para una película con actores reales. Universal.

Judge Dredd (El Juez Dredd). Filme. G: Howard Chaykin & John Moore. P: Charles Lippincott.

Justice League (La Liga de la Justicia). El grupo de héroes más divertido de DC Comics. Piloto de TV para la NBC. Lorimar.

Lt. Blueberry (Teniente Blueberry). Filme en proyecto.

Little Nemo in Slumberland. El clásico de Windsor McCay, en dibujos animados. TMS Ent. Canciones: Richard & Robert Sherman.

The Lone Ranger (El Llanero Solitario). Serie de TV con actores reales y proyecto de filme con John Landis de director. Universal.

Lone Wolf & Cub. Filme. P: Ed Pressman. G: Bill Wisher.

Lucky Luke. Serie de TV. Terence Hill de protagonista. Silvio Berlusconi Communications. Diez episodios.

Mai The Psychic Girl. Basado en el "manga" japonés editado por Eclipse Comics. G: Larry Wilson. P: Walter Hill. Carolco Pictures.

Mandrake. Filme en proyecto.

Mickey Mouse. Cortometraje dibujos animados acompañando a la película "El Príncipe y el Mendigo".

Negative Man. Un nuevo personaje de Bob Kane (creador de Batman). Serie de TV con actores reales. Nelvana.

Nick Fury, Agent of Shield (Nick Furia). Filme. G: Greg Pruss.

The Phantom (El Hombre Enmascarado). Filme. P: Bruce Sherlock, Peter Sjoquist, John Torv, Rodney Price. G: Ken Shadie. Asesor de la película: Lee Falk, su creador.

Plastic Man. El héroe elástico de DC Comics. Filme. G: Charles Gale. Warner Brothers. Amblin.

Prince Valiant (El Príncipe Valiente). Serie de dibujos animados para la televisión por cable.

The Punisher (El Castigador). El héroe de Marvel en un filme protagonizado por Dolph Lundgren. Próximamente en vídeo. IVE.

Robocop II. Secuela con guión de Frank Miller. Además, nueva serie de dibujos animados.

The Rocketeer. El personaje creado por el ilustrador Dave Stevens. Filme. Disney. D: Joe Johnston. G: Danny Bilson & Paul DeMeo. P: Lawrence & Charles Gordon, Lloyd Levin. Ya está en proceso de rodaje.

Roger Rabbit. Nuevos cortometrajes en proyecto.

The Saint (El Santo). Película sobre el popular aventurero creado por Leslie Charteris. Produce Robert Evans y la Paramount.

Scooby Doo. Filme en proyecto. Warner Brothers.

Secret Agent X-9 (Agente Secreto X-9). Basado en los cómics de Alex Raymond. Película de dibujos animados en proyecto.

Sgt. Rock. Filme protagonizado por Bruce Willis, encarnando al héroe soldado de DC Comics. D: John McTiernan. P: Joel Silver G: Steven de Souza & David Peoples. Se rodará en marzo de 1991.

The Shadow (La Sombra). Filme. G: David Koepp. Universal.

The She-Hulk (Hulka). Serie de TV en punto muerto. Filme en marcha. Guión y dirección de Larry Cohen. ¿Brigitte Nielsen como Hulka?

Spiderman. Filme. G: Neil Ruttenberg & Joseph Goldman. Cancelado el proyecto. Se cuece un musical (?) con canciones de Keith Herrmann y Barry Harman. Supervisa el mismísimo Stan Lee.

Sub-Mariner (Namor). Filme en proyecto.

Suicide Squad (Escuadrón Suicida). Programa piloto para TV. CBS. Lorimar.

Superboy. Tercera temporada de la serie de TV con actores reales.

Superman. Se está escribiendo el guión de Superman V. G: Mark Jones & Cary Bates. Christopher Reeve no ha confirmado su participación.

Swamp Thing (Cosa del Pantano). Serie de TV de 13 episodios con actores reales. Dick Durock da vida al personaje de DC Comics.

Tales from the Crypt. Serie de TV basada en los cómics de terror de EC Comics. HBO.

Teenage Mutant Ninja Turtles (Tortugas Mutantes Ninja). Sigue la serie de dibujos animados y se prepara secuela de la película con actores reales.

Terry & The Pirates (Terry y los Piratas). Película con guión de Jules Feiffer. Produce G. Kirkwood.

Thor. Filme en proyecto. Stonebridge Entertainment. Contrato sin firmar.

Tom & Jerry. Nueva serie de dibujos animados. Trece episodios titulados "Tom & Jerry Kids". TBS.

Trouble With Girls. Filme. 20th Fox & Funnybook Films. G: Will Jacobs & Gerard Jones. P: Matt Pepler, Neal Tabachnick.

Two-Fisted Tales. Cuatro episodios de TV de media hora, basados en historias de EC Comics.

Valentina. La heroína herética de Guido Crepax, en 13 episodios de media hora para televisión. Protagoniza el papel estelar Dementra Hampton. Produce Reteitalia.

Vampirella. Filme. Guión y dirección de Jim Wynorski. Se planea rodar dos películas a la vez.

V for Vendetta. Filme en proyecto. Warner.

Watchmen. Filme. G: Sam Hamm. P: Joel Silver. D: Terry Gilliam. Se busca estudio para su rodaje.

Wolverline (Lobezno). Filme en proyecto.

Wonder Woman. (La Mujer Maravilla). Serie de TV en fase de rodaje.

The X-Men (La Patrulla X). Cinco episodios de dibujos animados. FBC. Marvel productions.

Zorro. Serie de TV por cable. Family Channel. El Zorro es Duncan Regehr. Henry Darrow sustituye a Efrem Zimbalist como el padre del héroe enmascarado.

Lista Copyright © Starlog Communications International, Inc. Todos los derechos reservados.

¿INSTINTO ASESINO?

FUERA DE VIÑETA

Comienza la cuenta atrás para el Salón del Cómic de Barcelona. La cita es del 9 al 12 de mayo, en un nuevo escenario. Esperemos que, en esta ocasión, el certamen tenga más presente algo que es una realidad incuestionable: el "boom" del cómic USA en nuestro país. Y por si a alguien le quedaba alguna duda, ahí va una muestra de las últimas novedades que se están cociendo en los hornos editoriales...

Iniciamos nuestro recorrido hablando de los lanzamientos de Zinco, que son abundantes y para todos los gustos. Este mismo mes de marzo, por ejemplo, vuelven dos series sobradamente conocidas por los aficionados: *La Sombra*, en una nueva interpretación del mítico personaje de los pulps a cargo de Andy Helfer y Bill Sienkiewicz, y *La Cosa del Pantano*, recopilando la última tanda de episodios salidos de la pluma de Mr. Alan Moore. Ya para el próximo mes se anuncia la publicación de *Adam Strange*, un título Pretige muy en la línea del *Hawkworld* de Tim Truman, que renueva por completo la imagen de este ilustre héroe DC de ciencia ficción. Son sus autores Richard Brunning y un inspirado Andy Kubert. También en fecha próxima podría tener su oportunidad la explosiva miniserie de *Lobo* realizada por Keith Giffen, Alan Grant y Simon Bisley, uno de los grandes éxitos de la pasada temporada en USA. Y una noticia que seguro resultará de especial interés para los lectores de *COMICS SCENE* es la confirmación de que TVE va a emitir próximamente la serie televisiva de *Superboy*, circunstancia ésta que Zinco aprovechará para lanzar la versión en cómic de la misma. En el momento de redactar estas líneas, los responsables de TVE aún no habían determinado la fecha y el horario de programación de la serie, pero todo hace indicar que no nos harán esperar demasiado.

Y más cosas. Del lote de novedades que Zinco prepara para el Salón del Cómic destacamos la novela gráfica *Violent Cases (Casos violentos)*, suntuosa ópera prima de Neil Gaiman y Dave McKean –los autores de *Orquídea negra*–, así como un nuevo volumen de la colección *Las mejores historias DC*, en esta ocasión dedicado a los "Teamp-Ups", o asociaciones entre superhéroes. Para rematar la jugada de salón, posiblemente se presentarán también en sociedad la novela gráfica de Batman en 3-D realizada por John Byrne, que es de lo más avanzado que se ha hecho en cómics con efectos tridimensionales, y la serie limitada *Las crónicas de Atlantis*, un insólito recorrido a través de cincuenta mil años de historia del continente hundido, con dibujos del artista español Esteban Maroto sobre textos de Peter David. Pendiente de confirmación queda la novela gráfica de Piranha Press *Epicurus el Sabio*, cuya publicación ha tenido que posponerse, por problemas con el envío de los materiales de reproducción.

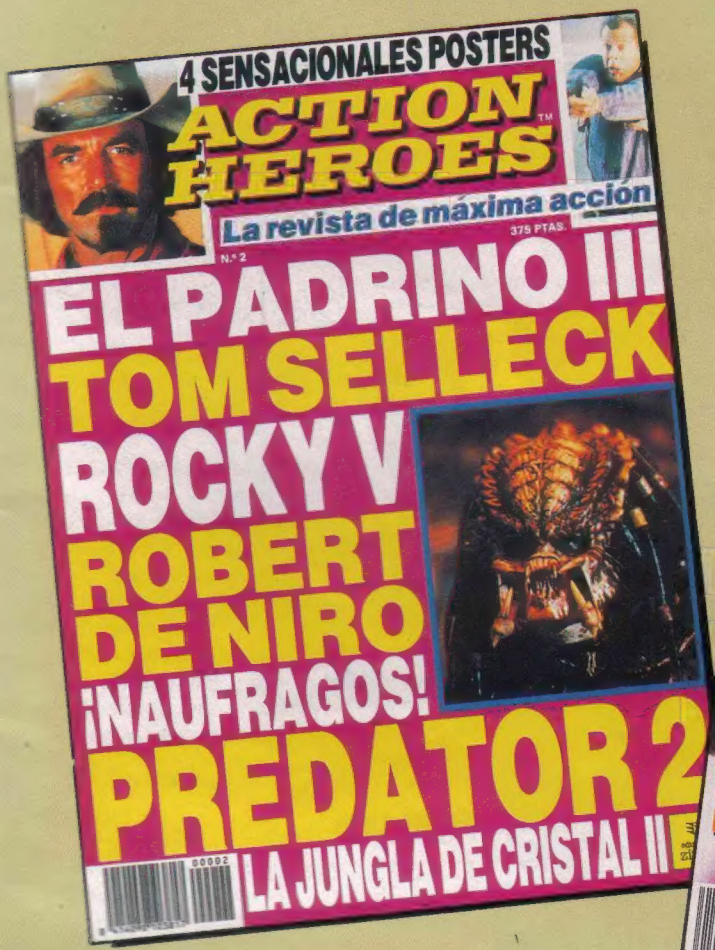
Por lo que respecta a Norma Editorial, anotemos que sus lanzamientos en comic-book llevan el sello de las compañías independientes Dark Horse y Eclipse. Así, parte de los demorados *Aliens* y *Predator*, que finalmente verán la luz en marzo, la colección antológica *Made in the U.S.A.* presentará nuevas entregas de las series limitadas *Give Me Liberty* y *Hard Boiled*, amén de un volumen Prestigio unitario, con la adaptación de la ópera *Ariadna y Barbazul*, primorosamente ilustrada por P. Craig Russell..

Y, claro está, no nos podemos olvidar de Fórum, que tampoco parece dispuesta a aflojar el ritmo. Para cuando este artículo aparezca publicado, ya estará en el quiosco el primer volumen de la colección de tomos recopilatorios con los primeros números de la serie original de las *Tortugas Ninja Mutantes*, de Eastman y Laird, en versión coloreada. Otro material del catálogo de First Comics que Fórum ha adquirido y piensa ofrecer en breve incluye títulos tan atractivos como el *Nexus* de Mike Baron y Steve Rude, el *Jon Sable* de Mike Grell y el *American Flagg* de Howard Chaykin. A ello hay que añadir el grueso de lanzamientos Marvel, con dos novelas gráficas para abrir boca: *Punisher Return To Big Nothing*, una historia del Castigador realizada por Steven Grant y Mike Zeck –los mismos creadores de la miniserie que hizo saltar a la fama al personaje–, y la esperada *Elektra Lives Again*, de Frank Miller y Lynn Varley, que podría aparecer para el Salón del Cómic o incluso un poco antes. También está prevista la publicación de un tomo con una selección de *Las mejores historias de Lobezno* por esas mismas fechas. En cuanto a títulos regulares, *Dreadstar* volverá a reeditarse desde el número uno, enlazándose posteriormente con los episodios de Epic que quedaron inéditos y con la etapa First a partir del número 27. Y, además de la ya comentada del *Motorista Fantasma*, está en cartera la nueva serie de *The New Warriors (Los nuevos guerreros)* cómic realizado por Fabián Nicieza y Mark Bagley que presenta las aventuras de un nuevo supergrupo de héroes adolescentes, integrados en el Universo Marvel. La colección del *Castigador*, por su parte, será reconvertida en un magazine en blanco y negro, del mismo estilo que *La espada salvaje* de Conan.

Y eso es todo lo que hay, que no es poco. Volvemos con más noticias dentro de tres meses.

—Miguel G. Saavedra

TODO SOBRE EL CINE DE CIENCIA FICCION, FANTASIA Y ACCION, EN LAS DOS MEJORES REVISTAS ESPECIALIZADAS DEL MUNDO

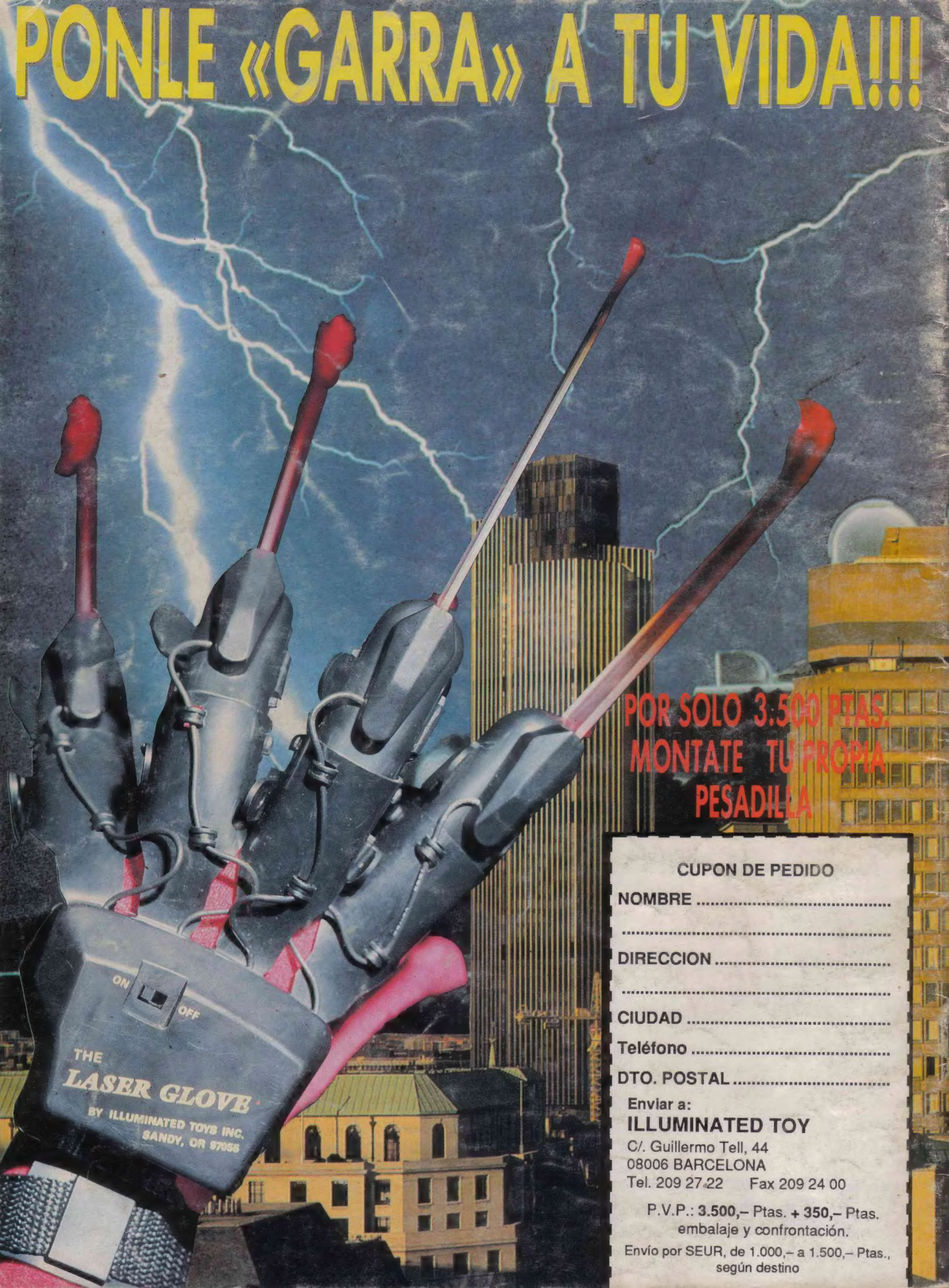


LA REVISTA DE CINE FANTASTICO Y DE CIENCIA FICCION
STAR FICCION
Nº 3
375 PTAS.
EDICION ESPAÑOLA DE STARLOG
EXCLUSIVA: TODO SOBRE LA MADRE DE SPOCK
VALKENVANIA: EL ULTIMO HORROR DE DAN AYKROYD
REGRESO AL PLANETA PROHIBIDO
COLONIA LUNAR PLYMOUTH
HAL CLEMENT, LA CIENCIA FICCION PURA Y DURA
MICHAEL IRONSIDE UN PACIFISTA PATOLOGICO
SE ABRE LA TEMPORADA DEL PREDATOR
ediciones zinco

ediciones zinco

YA ESTAN A LA VENTA

PONLE «GARRA» A TU VIDA!!!



POR SOLO 3.500 PTAS. MONTATE TU PROPIA PESADILLA

CUPON DE PEDIDO

NOMBRE .....

.....

DIRECCION .....

.....

CIUDAD .....

Teléfono .....

DTO. POSTAL .....

Enviar a:

ILLUMINATED TOY

C/. Guillermo Tell, 44
08006 BARCELONA
Tel. 209 27 22 Fax 209 24 00

P.V.P.: **3.500,–** Ptas. **+ 350,–** Ptas. embalaje y confrontación.

Envío por SEUR, de 1.000,– a 1.500,– Ptas., según destino